



EL ARCHIVO DE
LAS TORMENTASTM
ESCENARIO DE CAMPAÑA

CAMINAPIEDRASTM



COSMERE®

JUEGO DE ROL

El JdR del Cosmere® es una creación de Brotherwise Games y Dragonsteel Entertainment.

Producción ejecutiva: Brandon Sanderson

Producción: Isaac Stewart y Dan Wells

Dirección creativa: Johnny O'Neal

Relato de Caminapiedras: Brandon Sanderson y Dan Wells

Dirección del libro de aventuras *Caminapiedras*: Lyla McBeath Fujiwara

Diseño: Imogen Gingell, Amber Litke, Sadie Lowry, Meric Moir y Johnny O'Neal

Edición: Sebastian Yüe

Consultoría de diseño del combate: Welden Bringham

Edición de continuidad: Karen Ahlstrom

Cantamundos: David Behrens, Joshua Harkey, Eric Lake, Ben Marrow, Ian McNatt y Evgeni "Argent" Kirilov

Consultoría de sensibilidad: Em Carlson y Basil Wright

Consultoría de accesibilidad: Chris Hopper

Revisión: Lore Evans, Laura Hirsbrunner y James Kauffman

Marca y marketing: Adam Horne, Matt Molandes y Jillian Schumacher

Dirección de arte: Katie Payne

Diseño gráfico: Gordon McAlpin

Concepto artístico: Marie Seeberger

Ilustración de cubierta: Petar Penev

Ilustraciones interiores: Anthony Avon, Tom Babbey, George Bennett, Dallin Bifano, Beniamino Bradi, Jeff Brown, János Brumar, Darren Calvert, Valeria Casale, Eduardo Nonato Cavalcante, Zach Crepeau, Logan Feliciano, David Frasheski, Jason Engle, Antti Hakosaari, Austin Hartell, Olivia Hintz, Joel Chaim Holtzman, Nele Klumpe, Svetlana Kostina, Romain Kurdi, Jessica Liu, Erel Maatita, Ben McSweeney, Andrea Tentori Montalto, Artur Mósca, Stephen Najarian, Irina Nordsol, Will O'Brien, Kevin O'Neill, Gal Or, Petar Penev, Sami Rytkönen, Fernando Salvaterra, Caio Eduardo Santos, Esther Schrader, Marie Seeberger, Elisa Serio, Shreya Shetty, Isaac Stewart, Steven Shan, Ryan Smith, Ernanda Souza, Florian Stitz, Darko Stojanovic, Sonderflex Studio, Jeff Todd y Magali Villeneuve

Equipo artístico de Dragonsteel: Ben McSweeney, Shawn Boyles, Jennifer Neal, Rachael Lynn Buchanan, Anna Earley, Hayley Lazo, and Priscilla Spencer

EQUIPO DE DIRECCIÓN DEL JdR COSMERE

Dirección de diseño: Andrew Fischer

Dirección de escritura: Lydia Suen

Dirección de edición: Laura Hirsbrunner

Dirección de proyecto: Lyla McBeath Fujiwara y Anthony Joyce-Rivera

EDICIÓN EN CASTELLANO

Edición: Vanessa Carballo

Traducción: Eduard Roca

Revisión: Santi Güell

Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño

Adaptación gráfica y maquetación: Darío Pérez Catalán

© 2025 por Brotherwise Games, LLC. Basado en las novelas de *El Archivo de las Tormentas*® de Brandon Sanderson, copyright © 2010, 2014, 2017, 2020, 2024 por Dragonsteel Entertainment, LLC, y usado bajo la autorización expresa de Dragonsteel Entertainment, LLC.
Sistema de juego Plotweaver™ © 2025 Brotherwise Games, LLC.

Dep. legal: B 15111-2025
Impreso en Lituania



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	1
Sobre este libro.....	1
Bienvenidos a Roshar.....	1
Cómo dirigir la aventura.....	6
Resumen de la aventura.....	9
Personajes principales.....	10
Personajes menores.....	13
Glosario y pronunciación.....	15
Conexiones entre personajes.....	16

CAPÍTULO 1:

HONOR MÁS ALLÁ DE LA TORMENTA..... 18

Trasfondo del capítulo.....	18
Cómo dirigir este capítulo.....	19
A cobijo de la tormenta.....	19
El regreso de una leyenda.....	23
Empapados e interrumpidos.....	24
Quedarse con la caravana.....	26
La emboscada de los bandidos.....	26
Hacia la tormenta.....	29
La piedra de Taszo.....	34
El viaje continúa.....	34

CAPÍTULO 2:

TRAS LA PISTA DE DOLIENTE..... 35

Cómo dirigir este capítulo.....	35
Un respiro.....	35
Buscando por los campamentos de guerra.....	38
El contacto.....	49
Heraldo de la Guerra.....	51
El viaje continúa.....	56

CAPÍTULO 3:

LA CIUDAD QUEMADA..... 57

Cómo dirigir este capítulo.....	57
El viaje a Rathalas.....	57
Rathalas, la ciudad reducida a cenizas.....	59
Localizaciones de Rathalas.....	62
La Baja Rathalas.....	74
El viaje continúa.....	76

CAPÍTULO 4:

HACIA EL VALLE..... 77

Cómo dirigir este capítulo.....	77
Zarpamos.....	77
La tormenta eterna.....	78
En busca de la verdad.....	81
El Valle de la Vigilante Nocturna.....	85
El viaje continúa.....	91

CAPÍTULO 5:

LA GUERRA DE LOS OCHENTA..... 93

Cómo dirigir este capítulo.....	93
Llamamiento a las armas.....	93
Heraldo de la Justicia.....	99
Viaje a través de Emul.....	102
El viaje continúa.....	104

CAPÍTULO 6:

AL BORDE DEL CAMBIO..... 105

Cómo dirigir este capítulo.....	105
La Ciudad de las Sombras.....	105
Cómo encontrar a Ylt.....	110
Hacia las profundidades.....	114
El viaje continúa.....	116

CAPÍTULO 7:

LO QUE FUE Y LO QUE PODRÍA SER..... 117

Cómo dirigir este capítulo.....	117
Buscando en las profundidades.....	118
Exterior de la bóveda.....	119
Interior de la bóveda.....	123
El salvador de todo.....	125
La propia Heraldo.....	128
Epílogo.....	130

APÉNDICE A: ADVERSARIOS..... 132

Anguila aérea.....	132
Arquero.....	134
Axies.....	135
Bandido.....	136
Bersérker de la Emoción.....	137
Cantor en forma de guerra.....	138
Cantor en forma diestra.....	139
Caparácero.....	140
Chull.....	142
Espina blanca joven.....	142
Experto.....	143
Fanático.....	144
Fanático en forma sombría.....	145
Guardia.....	146
Kaiana.....	147
Khornak.....	148
Ladrón.....	149
Lancero.....	150
Maestro lancero.....	150
Lilinum, la Devastadora.....	152
Ojos de Pala, Agente de los.....	154
Plebeyo.....	155
Portador de esquirolada duelista.....	156
Portador del Polvo del Segundo Ideal.....	157
Profundo.....	158
Regio en forma funesta.....	159
Regio en forma tormenta.....	160
Rompedor del Cielo del Segundo Ideal.....	161
Sabueso-hacha.....	162
Taszo-hijo-Clutio.....	163
Veth.....	164
Ylt.....	165

APÉNDICE B: OBJETOS..... 167

AGRADECIMIENTOS..... 168





INTRODUCCIÓN

ROSCHAR ESTÁ AL BORDE DE UNA CRISIS. LA MAYORÍA DE la gente no lo sabe, pero la tormenta eterna se acerca y fuerzas peligrosas intentan hacerse con el poder. Conforme el conflicto entre las fuerzas de Odium y los Caballeros Radiantes se va intensificando, una hoja importante se extravía en la calma que precede a la tormenta. ¿Pero, es la calma en realidad?

La aventura *Caminapiedras* teje la historia de la hoja de Honor de Taln, su accidentado viaje hasta Shinovar y los héroes que deciden su destino. A medida que estos héroes dan caza a un ladrón herético, interactúan con la Vigilante Nocturna y negocian con Nale, también cambian el curso de la historia. Esta introducción proporciona una vista rápida de la aventura, pautas para dirigirla, y sugerencias para que los personajes encajen en el relato.

SOBRE ESTE LIBRO

Caminapiedras es una aventura pensada para cuatro personajes jugadores (PJs), los héroes que detienen a un Radiante corrupto y devuelven la hoja de Honor de Taln a Shinovar. La aventura se divide en siete capítulos que permiten que los personajes suban del nivel 1 al 7, con la opción de continuar más allá de la aventura hasta el nivel 8. El libro describe los desafíos que los personajes deben superar, los individuos que se encuentran por el camino y las localizaciones que exploran en su búsqueda de la hoja de Honor.

Además de este libro, para jugar a *Caminapiedras* también necesitarás el *Manual del Archivo de las Tormentas*.

BIENVENIDOS A ROSHAR

Caminapiedras está ambientada en Roshar, el mundo de la serie de novelas *El Archivo de las Tormentas*, escritas por Brandon Sanderson. La aventura empieza en las Montañas Irreclamadas, pero los personajes viajarán a los campamentos de guerra de las Llanuras Quebradas, las ruinas de Rathalas, el Gran Hexi, Sesemalex Dar y Rall Elorim. Aunque en esta aventura se presta atención a muchos detalles, la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* describe el mundo, las culturas y las costumbres de Roshar con mucha más profundidad. Las secciones que siguen describen el mundo y la historia que se corresponden con esta aventura.

UN MUNDO AZOTADO POR LAS TORMENTAS

Roshar es un mundo que vive marcado por las altas tormentas: enormes huracanes que viajan constantemente de este a oeste por todo Roshar. La influencia de las altas tormentas está siempre presente, tanto en la flora con conchas y la fauna con caparazones, como en la arquitectura y la cultura.

LUZ TORMENTOSA

Las altas tormentas van cargadas de luz tormentosa, la principal fuente de Investidura de Roshar. La Investidura es un poder divino del que se valen algunos personajes y artefactos para llevar a cabo capacidades milagrosas.

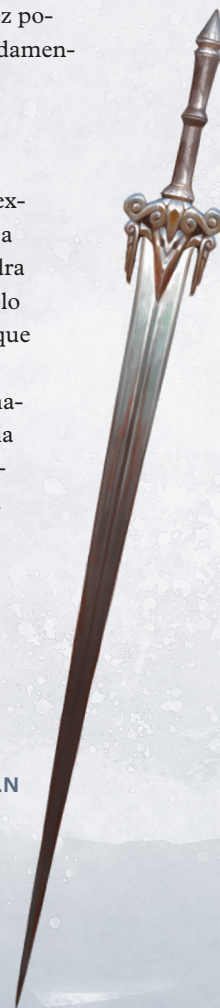
Las gemas pueden almacenar la luz tormentosa de las altas tormentas, lo que hace que brillen. Esta luz tormentosa se usa para iluminar, proporcionar energía a los fabriles (dispositivos que parecen tecnología mágica) y alimentar la potenciación. Esto último fue el arte mágico de los Radiantes Perdidos (consulta “Los Caballeros Radiantes” más adelante en esta introducción); cada Radiante podía manejar dos de las diez potencias que manipulan las fuerzas fundamentales de la naturaleza.

ESQUIRLAS

Las hojas esquivadas y las armaduras esquivadas son espadas y armaduras extraordinariamente poderosas. Una hoja esquivada puede aniquilar una escuadra entera de enemigos comunes de un solo golpe, y la armadura esquivada hace que su portador sea inmune a los ataques mundanos. Ambos son objetos extremadamente raros y de mucha importancia en el ámbito militar, y las naciones tienen un par de docenas como máximo.

Esta aventura gira alrededor de la hoja de Honor de Taln, una hoja esquivada legendaria que perteneció a un Heraldo, como se describe más adelante en la sección “Las épocas heráldicas”.

LA HOJA
DE HONOR DE TALN



*Pailiah, Heraldo
del Conocimiento*

SPREN

Otro elemento singular de Roshar es la existencia de los spren: diminutos fragmentos visibles de Investidura que personifican emociones, conceptos y fenómenos naturales. Una persona enfadada puede atraer a los furiaspren, que se manifiestan como charcos de sangre hirviendo. Los fuertes vientos atraen a los vientospren, que aparecen como cintas de luz. Mientras tanto, una mentira significativa puede atraer a un críptico (también conocido como mentiraspren), un spren inteligente que se muestra como un patrón complejo y cambiante. Un críptico es un ejemplo de spren Radiante (consulta “Los Caballeros Radiantes”).

SPREN LEGENDARIOS

Además de los spren comunes, en *Caminapiedras* aparecen dos spren legendarios únicos: el Resto Gris y la Vigilante Nocturna. Ambos son semidioses inteligentes y poderosos con sus propias motivaciones y planes para el futuro de Roshar. Se describen con más detalle en las secciones “Historia de Roshar” y “Personajes principales”.

LA MERCADER SVALKA ATRAE A LOS ANSIASPREN



ODIUM

Roshar está bajo la influencia de Cultivación, Honor y Odium. Cada una de estas tras esquirlas es portadora de un aspecto del poder divino de la creación, conocido como Adonalsium. Odium es un dios del odio que ha actuado de forma encubierta durante milenios. *Caminapiedras* tiene lugar durante un período convulso en el que Odium vuelve a reunir sus fuerzas y amenaza a Roshar. En particular, Odium influye a Ylt, el antagonista principal de esta aventura.

CANTORES

Los cantores son los habitantes nativos de Roshar, una especie de humanoides con caparazón que evolucionó para prosperar en las altas tormentas que caracterizan este mundo. Los cantores se comunican a través del habla y de ritmos canturreados. Cada cantor contiene una gema en su cuerpo llamada gema corazón, y puede cambiar de forma entrando en una alta tormenta y adoptando voluntariamente a un spren en su gema corazón.

Durante los acontecimientos de *Caminapiedras*, los cantores pasan de la esclavitud a una difícil emancipación, y muchas facciones se alinean con Odium en busca de protección. Los cantores son una ascendencia jugable en *Caminapiedras*; puedes encontrar más información sobre cómo incluir cantores en tu campaña en la sección “Cómo jugar con cantores”, más adelante.

HISTORIA DE ROSHAR

Caminapiedras se desarrolla al final de un período en Roshar conocido como la Era de la Soledad, que coincide con los acontecimientos que se narran en la novela *Palabras Radiantes*. Los sucesos históricos que se detallan a continuación son relevantes para esta aventura. En el capítulo 4 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* puedes encontrar una cronología más completa.

LAS ÉPOCAS HERÁLDICAS

Los acontecimientos de *Caminapiedras* empiezan durante las Épocas Heráldicas, más de siete mil años antes de que los héroes de esta aventura se encuentren en un camino polvoriento de las Montañas Irreclamadas. Hace mucho tiempo, para luchar contra Odium, diez humanos escenificaron el Juramento: a cambio de jurar proteger eternamente a la humanidad, estos diez individuos fueron bendecidos con la inmortalidad y una hoja de Honor, una espada legendaria que permitía la potenciación. Estas personas se acabaron conociendo como los Heraldos, figuras casi santas en la historia humana de Roshar.

Durante siglos, los Heraldos lideraron la lucha en batallas apocalípticas llamadas Desolaciones. Al final de cada Desolación, los Heraldos aprisionaban a las fuerzas de Odium, conocidas como los Portadores del Vacío, en un planeta infernal llamado Braize. Los Heraldos quedaban atrapados con las fuerzas de Odium en Braize, soportando torturas hasta que uno de ellos no podía resistir más, lo cual permitía que los Portadores del Vacío regresaran de nuevo a Roshar y dieran inicio a una nueva Desolación.

HERALDOS

Nombre	Orden	Número vorin	Potencias	Esencia	Atributos
Jezrien	Corredores del Viento	1	Adhesión, Gravitación	Céfiro	Proteger, Liderar
Nale	Rompedores del Cielo	2	Gravitación, División	Vapor	Justo, Confiado
Chanaranach	Portadores del Polvo	3	División, Abrasión	Chispa	Valiente, Obediente
Vedel	Danzantes del Filo	4	Abrasión, Progresión	Lucentia (Luz)	Amar, Curar
Pailiah	Vigilantes de la Verdad	5	Progresión, Iluminación	Pulpa	Aprender, Dar
Shalash	Tejedores de Luz	6	Iluminación, Transformación	Sangre	Creativo, Honrado
Battar	Nominadores de lo Otro	7	Transformación, Transportación	Grasa	Sabio, Cuidadoso
Kalak	Escultores de Voluntad	8	Transportación, Cohesión	Oropel	Resoluto, Constructor
Taln	Custodios de la Piedra	9	Cohesión, Tensión	Astrágalo	Formal, Emprendedor
Ishar	Forjadores de Vínculos	10	Tensión, Adhesión	Tendón	Piadoso, Orientativo

JEZRIEN, NALE, CHANARANACH, VEDEL Y PAILIAH



La tabla Heraldos proporciona el nombre de cada uno de ellos, su orden Radiante, las potencias que maneja, su Esencia y sus atributos, y los ordena según el número vorin al que se les asocia.

LOS CABALLEROS RADIANTES

Durante las Desolaciones, otros humanos desbloquearon los poderes de la potenciación al unirse con tipos especiales de spren inteligentes, conocidos como spren Radiantes. A quienes pronunciaron juramentos de vinculación se les llamó Caballeros Radiantes. Estos individuos obtuvieron dos potencias cada uno, de manera similar a los Heraldos, y se organizaron en diez órdenes, cada una con un Heraldo como patrón.

EL FIN DE LOS HERALDOS Y LOS RADIANTES

Los interminables ciclos de lucha y tortura en Braize acabaron pasando factura a los Heraldos. En un último acto de desesperación, nueve de ellos acordaron abandonar al Heraldo Taln en Braize para que resistiera solo, creyendo que ello evitaría que los Portadores del Vacío regresaran a Roshar.

Después de esta traición, conocida como la Última Desolación, los nueve Heraldos inmortales restantes abandonaron sus roles como líderes y protectores de Roshar.

Los Caballeros Radiantes permanecieron otros dos mil años, protegiendo a Roshar hasta el suceso conocido como el Día de la Traición. La interpretación histórica predominante es que, ese día, los Caballeros Radiantes depusieron sus armas y abandonaron sus deberes como protectores.

SHALASH, BATTAR, KALAK, TALN E ISHAR



LOS CANTORES EN FORMA SOMBRÍA

Durante los siglos transcurridos entre la Última Desolación y el inicio de la aventura, los cantores y los humanos se enfrentaron en conflictos sangrientos. Ba-Ado-Mishram, una ambiciosa spren empoderada por la Investidura de Odium, lideró al pueblo cantor. En esa época, corrió muchos riesgos calculados, incluida la creación de la forma sombría.

La forma sombría era una forma de cantor teórica con la que Ba-Ado-Mishram esperaba crear un ejército de asesinos semicorporales letales. Intentó desbloquear la forma vinculando a los cantores con los sombraspren, pero no lo consiguió. En cambio, los cuerpos de aquellos cantores se convirtieron en sombras permanentes, y solo sus gemas corazón permanecieron en estado sólido. Los cantores fueron llorados y sus gemas corazón enterradas en Rall Elorim.

Los cantores en forma sombría aparecen en los capítulos 6 y 7 como parte de un complot para derrocar a la Heraldo Pailiah.

LA ACTUALIDAD EN LA ERA DE LA SOLEDAD

Caminapiedras se desarrolla en los últimos días de la Era de la Soledad, mucho después de la desaparición de los Heraldos y los Caballeros Radiantes.

SABER POPULAR

Debido a la pérdida del conocimiento histórico (y, en ocasiones, a la reescritura del mismo, principalmente por parte de la Iglesia vorin), la gente de a pie de Roshar conoce pocos detalles sobre la historia antigua de su mundo. Hoy en día, las siguientes creencias son las más comunes en Roshar:

Los Heraldos y los Caballeros Radiantes. Los Heraldos son figuras religiosas míticas que protegieron Roshar y que ahora luchan en los Salones Tranquilos, después de derrotar a los Portadores del Vacío en Roshar. Los detalles de las órdenes Radiantes y las descripciones de la potenciación son campo abonado para eruditos del folclore, fervorosos y narradores de historias. El sacrificio de Taln y los detalles del Juramento son conocimiento perdido.

Vinculación de spren y poderes Radiantes. Los actos de vincularse a spren, absorber luz tormentosa y jurar Ideales Radiantes son conocimiento perdido. Las capacidades Radiantes como regenerar miembros, volar o crear ilusiones se consideran mitos legendarios y sería impactante presenciarlas.

Odium y Ba-Ado-Mishram. Odium opera desde las sombras. Su existencia es en gran parte desconocida, excepto como una fuerza maligna que se opone al “Todopoderoso”, que es como se conoce a Honor en la mayor parte de Roshar. El relato de Ba-Ado-Mishram y sus cantores en forma sombría también se ha perdido en la historia.

HERALDOS EN EL PRESENTE

En los milenios transcurridos desde la Última Desolación, los Heraldos han continuado con sus existencias inmortales, viviendo en reclusión o de incógnito. En *Caminapiedras* aparecen tres de ellos.

Ylt, el antagonista de la aventura, es un discípulo de la Heraldo erudita Pailiah. Pailiah, conocida como Pala en la cultura iriali, lidera en secreto una pequeña secta de acólitos mundanos. Estos se hacen llamar los Ojos de Pala y actúan desde las bóvedas que se encuentran en las profundidades de Rall Elorim.

Al principio de la aventura, los personajes conocen al Heraldo Taln, también llamado Talenelat por los alezi y Talmut por los shin. Nunca se quebró a las torturas, y ha vuelto a Roshar porque la muerte de otro Heraldo ha conducido a una nueva Desolación.

Nale, Heraldo de la Justicia, actúa como guardián de la ley. Lidera una pequeña fuerza secreta de Rompedores del Cielo Radiantes, el único grupo de Radiantes que opera durante la Era de la Soledad. Aunque alguna vez tuvo la intención de cazar y eliminar a otros Radiantes nacientes, sus planes cambian cuando la tormenta eterna transforma Roshar. Cuando el grupo lo conoce en el capítulo 5, ya está trabajando para aliarse con los cantores y forjar un nuevo futuro para Roshar.

SHINOVAR Y LAS HOJAS DE HONOR

Sin que la mayoría lo sepa, después de la Era de la Desolación, la nación aislacionista de Shinovar se quedó nueve de las diez hojas de Honor de los Heraldos. Los chamanes de piedra, la orden religiosa de Shinovar, han estado entrenando a monjes en el uso de dichas hojas durante siglos. Estos monjes, llamados Portadores de Honor, lo hacen para prepararse para el eventual regreso de Odium.

Esta aventura presenta el destino de la décima hoja de Honor, la de Taln, que los chamanes de piedra buscan con tesón.

LOS CANTORES Y LA GUERRA DE LA VENGANZA

El fin de la Era de la Soledad es un momento particularmente brutal para los cantores. La mayoría están atrapados en una forma de cantor, espiritual y mentalmente encadenada, conocida como forma esclava, y han sido capturados para servir a amos humanos que los llaman parshmenios. En esta época, la mayoría de las sociedades humanas practican la esclavitud de los cantores. Los pocos que quedan libres se llaman a sí mismos oyentes, aunque los humanos los conocen como parshendi. En las Llanuras Quebradas, estos oyentes luchan contra la nación humana de Alezkar. Este conflicto, conocido como la Guerra de la Venganza, es aparentemente interminable e imposible de ganar para los oyentes.

LA TORMENTA ETERNA Y LA ASCENSIÓN DE ODIUM

Durante *Caminapiedras*, los personajes presencian el ascenso de Odium en la actualidad y la primera tormenta eterna. Potenciada por Odium, la tormenta eterna es una tormenta negra cargada de relámpagos rojos mortales. En su interior, los cantores pueden adoptar cualquier forma, incluidas las formas de poder influenciadas por Odium, o pueden sacrificarse para convertirse en receptáculos para los Fusionados, antiguos y poderosos seres potenciadores leales a Odium. La llegada de la tormenta eterna causa otro profundo impacto: restablece la autonomía total de los antiguos cantores en forma esclava.

LA TORMENTA ETERNA EN CAMINAPIEDRAS

La tormenta eterna es un acontecimiento importante en *Caminapiedras*. Los chamanes de piedra buscan prepararse para ella a través de su misión de recuperar la hoja de Honor de Taln; aunque los shin no conocen los planes exactos de Odium, los malos augurios que se mencionan en los capítulos 1 a 3 hacen referencia a la tormenta eterna y deben usarse para presagiar la ascensión de Odium.

En el capítulo 4, los personajes experimentan la tormenta eterna y el despertar de los cantores en primera persona. En Roshar tiene lugar un gran cambio político y cultural, y los héroes presencian el impacto de la tormenta eterna en Karanak, Sesemalex Dar y Rall Elorim. La tormenta eterna envalentona a Ylt y en el capítulo 7 organiza un golpe maestro contra la Heraldo Pailiah.

CÓMO DIRIGIR LA AVENTURA

Para dirigir esta aventura necesitas el *Manual del Archivo de las Tormentas*. El libro que estás leyendo ahora mismo contiene toda la otra información requerida para dirigir *Caminapiedras*.

El texto marcado de esta manera está pensado para ser leído, o parafraseado, en voz alta a los jugadores, normalmente cuando sus personajes llegan a una localización o cuando se desencadena una situación específica (tal y como se describe en el texto).

Cuando el nombre de un personaje aparece **en negrita**, indica que necesitas su conjunto de características para la escena. Puedes encontrarlos todos en el apéndice A de este libro.

Cuando un objeto aparece **en cursiva y negrita**, indica que tiene reglas especiales; si un PJ obtiene ese objeto, asegúrate de proporcionarle al jugador esas reglas. Estos objetos se describen en el capítulo 7 del *Manual del Archivo de las Tormentas* o, cuando se indique, en el apéndice B de este libro.

CÓMO GESTIONAR EL CANON

Caminapiedras hace mención a varios personajes, objetos y acontecimientos canónicos. La sección “Canon y continuidad” del capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas* analiza diferentes métodos para gestionar el canon. Si vuestro grupo quiere mantener la continuidad con los libros, *Caminapiedras* toca los siguientes sucesos canónicos de *El Archivo de las Tormentas*:

- ♦ Bordin transporta al Heraldo Taln y una hoja esquirlada al campamento de guerra de los Kholin. Sin embargo, la hoja que Bordin entrega a Dalinar no es la hoja de Honor de Taln. Los personajes acompañan a esta caravana en su camino a las Llanuras Quebradas y son testigos del robo de la verdadera hoja de Honor en el capítulo 1.
- ♦ Liss está operando desde los campamentos de guerra. Los personajes conocen a Liss en el capítulo 2.
- ♦ Taln está retenido en el monasterio del fervor y Amaram sospecha que es un Heraldo. Los personajes se infiltran en el monasterio, y hablan con Taln (y puede que también con Amaram) al final del capítulo 2.
- ♦ La tormenta eterna es invocada durante la Batalla de Narak. Poco después, la tormenta alcanza a los personajes mientras viajan en barco hacia Karanak en el capítulo 4.
- ♦ La hoja de Honor de Taln es llevada a Shinovar. El final de *Caminapiedras* ofrece a los personajes la opción de entregar la hoja a los shin.

CÓMO JUGAR CON RADIANTES

Uno de los puntos álgidos de las campañas de *El Archivo de las Tormentas* es la oportunidad de llevar a un personaje a través de un viaje de crecimiento y autodescubrimiento personal hasta convertirse en un Radiante. Es un camino que muchos de tus jugadores probablemente tomarán en *Caminapiedras*. El capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas* proporciona reglas completas y pautas para la DJ con las que interpretar el viaje del Radiante. Las secciones que siguen ofrecen consejos adicionales específicos para *Caminapiedras*.

VINCULACIÓN CON SPREN EN CAMINAPIEDRAS

Entre los personajes no jugadores (PNJs) de *Caminapiedras* hay algunos spren. En el capítulo 1, los PJs obtienen a Po’ahu, la cumbrespren de Taszo. Po’ahu es un personaje principal que viaja con el grupo y lo aconseja (consulta “Personajes principales”), y vincularse con ella será una opción obvia para cualquiera que se quiera convertir en un Custodio de la Piedra.

El capítulo 3 presenta a Código, una criptique que se encuentra en la Cámara de los Heraldos.

El capítulo 4 presenta a Roil, una vaciospren que se encuentra en la tormenta eterna. Este capítulo también presenta la posibilidad de que Nale nombre a un personaje como nuevo Rompedor del Cielo. Al final del capítulo 4, cuando el grupo conozca a Kaiana, también podría averiguar cosas

sobre su brumaspren, Horizontes-Siempre-A-La-Deriva. Si ocurre una tragedia y Kaiana muere durante la aventura, su spren podría acabar considerando vincularse con un PJ.

Por último, al final de la aventura, el grupo conoce a Tyche, el brumaspren Iluminado de Ylt.

A lo largo de la aventura, los recuadros titulados “Camino a la Radianza” ofrecen orientación sobre el uso de spren en el juego:

CAMINO A LA RADIANZA: RECUADRO DE EJEMPLO

Estos recuadros de “Camino a la Radianza” aparecen a lo largo del libro. Cada uno destaca oportunidades para presentar a los spren y jurar Ideales para las diferentes órdenes Radiantes.

CONVERSIÓN A RADIANTE

Los Radiantes son poco comunes y el conocimiento sobre ellos se perdió en la Era de la Soledad, por lo que es poco probable que cualquiera que desarrolle poderes Radiantes comprenda al cien por cien qué le está sucediendo. Durante el capítulo 2, Po’ahu comienza a hablar con los personajes y es un PNJ accesible que puede proporcionar información sobre los Caballeros Radiantes.

La sección “Progreso de personajes” al comienzo de cada capítulo sugiere escenas para que la DJ presente a los spren, para que los PJs progresen en metas, tanto Radiantes como comunes, y para que los PJs Radiantes juren Ideales.



ROIL, UNA
VACÍOSPREN

CÓMO JUGAR CON CANTORES

Caminapiedras fue diseñada teniendo en mente tanto a los personajes humanos como a los cantores, y animamos a los jugadores que quieran crear personajes con ascendencia cantora a que lo hagan.

La Era de la Soledad fue una época profundamente traumática para los cantores. La DJ y los jugadores deben colaborar para determinar cómo quieren tratar a estos personajes, tanto los PJs como los PNJs. Como DJ, prepárate para facilitar esta conversación. Para ayudarte, consulta la sección “Guía de seguridad” en el capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas*; esta proporciona pautas sobre cómo consultar a los jugadores y determinar qué temas quieren incluir en el juego. La sección “Cómo incluir la marginación de manera responsable” ofrece amplios consejos sobre cómo abordar la dinámica de la marginación durante los juegos de rol.

Las siguientes secciones proporcionan una guía específica para integrar a los PJs cantores en tu campaña de *Caminapiedras*.

LOS CANTORES EN CAMINAPIEDRAS

En general, esta aventura intenta presentar escenarios en los que la ascendencia de un personaje añada textura y matices a la historia. Interpretar a un cantor o a un humano cambia la manera de jugar, pero en ningún caso la ascendencia debe limitar significativamente la capacidad de un personaje para actuar o influir en el juego.

La aventura señala escenas en las que la ascendencia cantora puede proporcionar un beneficio o un matiz adicional a una situación concreta. Utilízalo como punto de partida para destacar a los personajes cantores.

Ten en cuenta las siguientes pautas a medida que avanzas en cada capítulo.

CANTORES EN LOS CAPÍTULO 1 Y 2

Los capítulos 1 y 2 tienen lugar en la sociedad humana alezi. En Roshar, la mayoría de los humanos están acostumbrados a ver a los cantores esclavizados. Se sugiere a las DJ que traten la forma gris, la forma de trabajo, la forma diestra y la forma sabia como lo suficientemente similares, a nivel físico, a la forma esclava de manera que los PJs cantores puedan elegir dichas formas sin que los humanos se percaten de que no están en forma esclava.

Sin embargo, la forma de guerra es fácilmente identificable por los soldados alezi, ya que están acostumbrados a luchar contra los cantores en las Llanuras Quebradas. Si sigues el canon, la mayoría de los alezi reaccionarían ante un cantor en forma de guerra con hostilidad, conmoción y miedo. Sea cual sea tu elección, deja claro a tus jugadores qué formas podrían ser confundidas con soldados enemigos por parte de los alezi y cuales podría usar un PJ cantor para hacerse pasar por esclavo.

CANTORES EN EL CAPÍTULO 3

El capítulo 3 tiene lugar en un campamento de bandidos y se supone que todo el grupo está formado por forasteros; por lo tanto, un cantor en cualquier forma no levantará ningún tipo de sospecha.

CANTORES EN LOS CAPÍTULO 4 A 7

Los capítulos 4 a 7 tienen lugar durante, y después de, la tormenta eterna, en un período de despertar y emancipación. Los cantores ya no están esclavizados ni son considerados parshmenios. Durante la tormenta eterna, los personajes cantores tienen la oportunidad de desbloquear las formas de poder.

En Karanak y Sesemalex Dar, ciudades que se visitan en los capítulos 4 y 5, los personajes cantores son tratados con recelo, pero con respeto. Cuando el grupo llega a Rall Elorim en el capítulo 6, las circunstancias se invierten, y los miembros humanos del grupo experimentan un mayor escrutinio que los cantores.



OYENTE HACIÉNDOSE
PASAR POR
PARSHMENIO

LAS TORMENTAS Y LAS FORMAS

Asegúrate de que los personajes cantores tengan muchas oportunidades de cambiar de forma. Las altas tormentas aparecen en los capítulos 1 y 4. La tormenta eterna tiene lugar durante el capítulo 4. También puedes suponer que los períodos de viaje durante, o entre cada uno de los primeros cinco capítulos incluyen altas tormentas, durante las cuales los personajes cantores pueden cambiar de forma.

TRASFONDOS SUGERIDOS

Durante el período en el que se engloba *Caminapiedras*, la mayoría de los cantores están atrapados en forma esclava, y el resto son oyentes que luchan una guerra perdida contra los alezi. Para incorporar más fácilmente a los cantores en la historia de *Caminapiedras*, ten en consideración estas sugerencias de trasfondos.

OYENTE ESPÍA

Los sirvientes parshmenios están presentes en tantas partes de Roshar que, para un oyente discreto, hacerse pasar por uno de ellos resulta sencillo. Los oyentes pueden optar por ir de incógnito en territorio de los humanos para ayudar al esfuerzo bélico, o para su propio beneficio.

Para permitir que el oyente participe plenamente en la toma de decisiones del grupo, los demás miembros deberán conocer y habilitar esta artimaña. Para más inspiración, el camino heroico de Agente en el capítulo 4 del *Manual del Archivo de las Tormentas* presenta la configuración icónica de forma de trabajo de incógnito. Como DJ, podrías considerar incluir a Tuxli, un oyente espía del capítulo 3, en el trasfondo de este personaje.

DIPLOMÁTICO

Para aquellas personas que no quieren que su personaje viaje de incógnito, un oyente podría servir como diplomático con un poderoso patrocinador gubernamental, lo que otorgaría inmunidad al grupo mientras viajan por las Llanuras Quebradas. Dale al personaje oyente un documento oficial para permitir un viaje seguro y considera la posibilidad de que otros personajes le ayuden en esta misión.

RESUMEN DE LA AVENTURA

La aventura *Caminapiedras* sigue a un grupo de héroes que descubre un complot para robar una hoja de Honor y su-plantar a un Herald.

Antes de empezar el capítulo 1, lleva a cabo una sesión cero usando la sección “Conexiones entre personajes” al final de esta introducción. Esto ayuda a establecer la conexión del grupo con el monje shin Taszo, cuya muerte en el capítulo 1 impulsa a los PJs a encontrar la hoja de Honor y detener a Ylt.

Las secciones que siguen resumen el trasfondo de la aventura y sus siete capítulos.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Un contingente de chamanes de piedra shin parte de Shinovar en una misión secreta para recuperar la hoja de Honor de Taln. Durante la misión, los monjes son atacados por Ylt y su secta de acólitos leales a la Herald Pailiah, conocidos como los Ojos de Pala. Ylt es un Radiante egoísta dotado de una poderosa visión del futuro. Sintiendo el gran cambio que se avecina en Roshar, Ylt también busca la hoja, convencido de que solo él puede oponerse a ella.

La banda de Ylt mata a todos los monjes, excepto a Taszo. Temiendo por su vida, Taszo recluta a los héroes para que lo escolten hasta las Llanuras Quebradas y lo mantengan a salvo.

RESUMEN DEL CAPÍTULO 1

Al inicio de la aventura, Taszo y los héroes se topan con una caravana alezi que transporta la mismísima hoja de Honor que Taszo y sus compañeros monjes estaban buscando. Poco después de que los PJs se enteren de esto, la caravana es atacada por bandidos, que proporcionan una distracción mientras Ylt y los Ojos de Pala roban la hoja de Honor. Durante el combate, Taszo resulta herido de muerte. En sus últimos momentos, pide a los PJs que completen su misión de recuperar la hoja de Honor. Les confía a su cumbrespren, Po’ahu, con quien había comenzado a establecer un vínculo Radiante. Taszo dice a los PJs que busquen a Liss, el contacto del Chamanato, en las Llanuras Quebradas.

DIAGRAMA DE FLUJO DE LA AVENTURA

CAPÍTULO 1: HONOR MÁS ALLÁ DE LA TORMENTA

Para personajes de nivel 1

En el camino a las Llanuras Quebradas, los personajes presencian el robo de la legendaria hoja de Honor de Taln y prometen a su amigo moribundo que la recuperarán.

CAPÍTULO 2: TRAS LA PISTA DE DOLIENTE

Para personajes de nivel 2

Los personajes buscan en los campamentos de guerra a su misterioso contacto Liss, y luego se infiltran en el monasterio del fervor.

CAPÍTULO 3: LA CIUDAD QUE ARDE LENTAMENTE

Para personajes de nivel 3

Los personajes se enfrentan a Ylt, el ladrón de la hoja de Honor que se ha radicalizado y ha usurpado un campamento de bandidos en los restos quemados de Rathalas.

CAPÍTULO 4: HACIA EL VALLE

Para personajes de nivel 4

Después de sobrevivir a la tormenta eterna, el grupo intercepta a Ylt en el bosque de la Vigilante Nocturna. Allí, averiguan su plan definitivo (suplantar a la Herald Pailiah) y luchan contra él para conseguir una poderosa arma.

CAPÍTULO 5: LA GUERRA DE LOS OCHENTA

Para personajes de nivel 5

La Vigilante Nocturna ha encargado a los personajes que entreguen un artefacto peligroso al Herald de la Justicia. Para encontrarlo, deben sobrevivir a una batalla en la frontera de Emul y Tukar.

CAPÍTULO 6: AL BORDE DEL CAMBIO

Para personajes de nivel 6

Los personajes llegan a Rall Elorim y descubren que ha sido ocupada por las fuerzas de Odium. Se abren camino a través de territorio hostil hasta las bóvedas de los Ojos de Pala.

CAPÍTULO 7: LO QUE FUE Y LO QUE PODRÍA SER

Para personajes de nivel 7

En las profundidades de Rall Elorim, el grupo tiene un enfrentamiento final con Ylt mientras él libera espíritus vengativos de hace siglos en un intento de hacerse con el poder. Una vez que Ylt es derrotado, el grupo puede negociar con Pailiah y determinar el destino de la hoja de Honor de Taln.

RESUMEN DEL CAPÍTULO 2

Los héroes llegan a las Llanuras Quebradas. Pueden explorar los campamentos de guerra y buscar a Liss, el contacto de los chamanes de piedra. Al encontrarla, ella asegura que no sabe quién robó la hoja de Honor, pero informa de que el Heraldo Taln está retenido en el monasterio del fervor y puede localizar la hoja a través de su Conexión Heráldica. Los héroes se infiltran en el monasterio, donde Po'ahu consigue que Taln vuelva a estar lúcido el tiempo suficiente para revelar que la hoja se encuentra en la ciudad en ruinas de Rathalas.

RESUMEN DEL CAPÍTULO 3

Los PJs llegan a Rathalas y la encuentran invadida por los mismos bandidos que los atacaron durante el robo de la hoja de Honor. Se enteran de que los bandidos comenzaron a adorar a Ylt después de que sus acólitos mataran a la vieja Reina Bandida y les prometiera enseñarles poderes Radiantes. Los personajes pueden elegir un enfoque directo, o pueden sacar provecho de la oposición local a Ylt iniciando un motín en la cárcel. En la prisión, los personajes también conocen a Axies, un estudioso de los spren, y a Kaiana, la segunda al mando de Ylt, que sufre un conflicto interior. Los personajes pueden alentar a Kaiana a cuestionar el liderazgo de Ylt, aunque ella todavía no está dispuesta a traicionarlo.

Finalmente, el grupo tiene la oportunidad de enfrentarse a Ylt en el gran salón de los bandidos e instigar una gran batalla por el control de Rathalas. Durante el conflicto, Ylt huye a un paradero desconocido.

Después de lo acontecido, Axies sugiere que los personajes hablen con el Resto Gris, un misterioso spren que vive debajo de Rathalas. Si lo hacen, el Resto Gris se ofrece a revelarles los planes de Ylt a cambio de que compartan una “verdad dolorosa”. Al cumplir el trato, los personajes se enteran de que Ylt se dirige al Valle de la Vigilante Nocturna, en busca de un favor de la spren legendaria.

RESUMEN DEL CAPÍTULO 4

Los nuevos líderes de los bandidos proporcionan un barco y tripulación al grupo para que puedan seguir a Ylt. Al principio del viaje se desata la tormenta eterna, provocando destrucción y devolviendo la autonomía total a los cantores.

El grupo continúa persiguiendo a Ylt hasta el Gran Hexi y el Valle de la Vigilante Nocturna. El valle muestra a los PJs visiones inquietantes de la caída de Ylt ante Odium, y luego los conduce ante Kaiana y Ylt. A su llegada, Ylt le ruega a la Vigilante Nocturna que le conceda el poder para matar a un Heraldo. La Vigilante Nocturna le ofrece a Ylt un cuchillo de raysio, pero con la maldición de que debe convencer a otra persona para que lo empuñe. Se produce una lucha desesperada entre Ylt y los héroes, durante la cual Ylt y los PJs luchan por la lealtad de Kaiana y por el control del cuchillo.

Si Ylt pierde, huye una vez más, esta vez a la base de los Ojos de Pala en Rall Elorim. La Vigilante Nocturna pide a los PJs que entreguen el cuchillo a Nale.

RESUMEN DEL CAPÍTULO 5

Los personajes se dirigen a la Fortaleza de Ashiqqil, una ciudadela situada en la frontera entre Emul y Tukar. Allí, luchan en una batalla de la Guerra de los Ochenta. En el interior de la fortaleza encuentran a Nale, que planea ejecutar a un Radiante idealista.

Al entregar el cuchillo de raysio a cambio de información (y, posiblemente, a cambio de la vida del Radiante), el grupo obtiene un salvoconducto para moverse por la ciudad de Sesemalex Dar. Si encuentran un barco con destino a Rall Elorim, pueden continuar con su búsqueda de Ylt.

RESUMEN DEL CAPÍTULO 6

Ylt se ha retirado a Rall Elorim para suplantar a la Heraldo Pailiah, pero el grupo le pisa los talones. Al llegar a Rall Elorim, los personajes encuentran la ciudad ocupada por las fuerzas Fusionadas de Odium.

Los héroes deben desenvolverse por la ciudad y sus esferas políticas, además de decidir si ayudan a la resistencia de cantores locales. Sus pesquisas llaman la atención de una Fusionada destructiva llamada Lilinum, quien los intercepta violentamente justo antes de adentrarse en las bóvedas que hay debajo de Rall Elorim.

RESUMEN DEL CAPÍTULO 7

Los héroes se acercan a la bóveda de Pailiah mientras Ylt lleva a cabo su violento golpe de mano para tomar el control de los Ojos de Pala. En el santuario interior de Pailiah, el grupo tiene una última oportunidad de detener a Ylt, pero no antes de que sus seguidores más fieles se sacrifiquen para liberar a los espíritus vengativos de los cantores en forma sombría.

Después de la batalla, una Pailiah confundida emerge de su estudio, sorprendida por la carnicería. Los PJs pueden intentar convencerla de que se reconecte con el mundo. La aventura termina con ellos como administradores de la hoja de Honor de Taln. Si los héroes así lo eligen, su siguiente paso será entregársela a los shin.

PERSONAJES PRINCIPALES

A lo largo de la aventura, los héroes se encuentran con aliados y adversarios procedentes de todas las tierras de Roshar. En las siguientes secciones se detallan los personajes principales de *Caminapiedras*.

YLT, EL VIGILANTE DE LA VERDAD

Ylt es el antagonista principal de *Caminapiedras*. Después de que robe la hoja de Honor en el capítulo 1, los PJs se enteran de su complot para suplantar a una Heraldo y deben luchar para detenerlo.

HISTORIA DE YLT

Incluso en comparación con otros devotos iriali, Ylt tenía una devoción fanática por el Único. Durante una peregrinación a Kasitor, la fe de Ylt llamó la atención del tímido brumaspren Iluminado Tyche (él). Este le mostró a Ylt una visión del líder religioso más importante de la ciudad robando a los fieles. El mismo día que Ylt reveló esta traición a la comunidad, pronunció las Palabras y pasó a ser un Radiante.

Al vincularse con Tyche, Ylt se vio a sí mismo ofreciendo servicio eterno a la Heraldo Pailiah. Después de viajar a Rall Elorim, Ylt juró lealtad a Pailiah y revivió su secta decadente de acólitos mundanos que se hacían llamar los Ojos de Pala. Durante este servicio, Ylt experimentó una visión significativa: la guerra y la devastación arrasando Roshar. Cuando Pailiah le dijo a Ylt que la hoja de Honor de Taln jugaría un papel esencial en este futuro, Ylt juró llevarle el artefacto para que lo custodiara.

Siguiendo los indicios de sus visiones, Ylt viajó a través de Roshar hasta Alezkar. Allí, mató a la Reina Bandida de Rathalas y convirtió a muchos de sus súbditos en fanáticos, empleándolos para vigilar la caravana de Taln. Con su don de ver el futuro, Ylt ha sabido identificar la oportunidad perfecta para robar la hoja de Honor de Taln.

En el transcurso de la aventura, Ylt se convence a sí mismo de que debe empuñar la hoja, y más tarde llega a creer que Pailiah no es apta para liderar a los Ojos de Pala ni a los Vigilantes de la Verdad.

CÓMO INTERPRETAR A YLT

Rasgos: inflexible, corrupto, egoísta.

Meta: suplantar a la Heraldo Pailiah.

Aspecto: Ylt ("IHLT", él) es un humano iriali alto y escultural de piel y pelo dorados. Tiene el glifo de los Vigilantes de la Verdad pintado en la cara de un color verde oscuro que resulta muy impactante.



Ylt es un devoto de la verdad, pero la ve a través de la lente distorsionada de la autocomplacencia. Sus visiones iniciales lo capacitaron para ver la injusticia oculta y obrar un bien significativo en el mundo, pero, en última instancia, esta capacidad le dio una sensación de infalibilidad a la que se aferra. Cada vez más, rechaza los hechos presentados por los demás y cree que los fines (sus fines) justifican los medios violentos. Si bien sufre de profundos delirios de grandeza, a menudo es paranoico y cobarde ante el peligro real.

KAIANA, LA VIGILANTE DE LA VERDAD

Kaiana es la segunda al mando de Ylt, pero experimenta un conflicto interno. A lo largo de *Caminapiedras*, el grupo puede convencerla de la traición de Ylt y acabar convirtiéndola en una aliada.

HISTORIA DE KAIANA

Hace dos años, con la esperanza de ver mundo, Kaiana aceptó un trabajo con comerciantes alezi y los ayudó en sus viajes hasta que se dio cuenta de que parte de su negocio incluía la creación de productos falsificados y su venta en mercados extranjeros. Después de exponer este ardid a las personas a las que habían estafado, Kaiana se vinculó a su brumaspren Horizontes-Siempre-A-La-Deriva (ella).

Poco tiempo después, durante su viaje de a través de Roshar, Ylt buscó a Kaiana y se ofreció a enseñarle todo lo que sabía acerca de sus capacidades como Vigilante de la Verdad. Pasó un breve tiempo entrenando en la base secreta de los Ojos de Pala en Rall Elorim, y luego acompañó a Ylt en su búsqueda de la hoja de Honor.

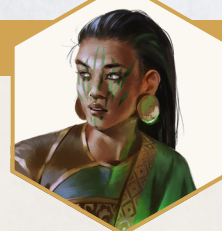
Al principio, la convicción, las visiones y la fuerte personalidad de Ylt fueron atractivas para Kaiana, pero a medida que se va volviendo más errático y peligroso, se ha descubierto a sí misma cuestionando su lealtad en privado.

CÓMO INTERPRETAR A KAIANA

Rasgos: aventurera, leal, terca.

Meta: ver mundo y dejar su huella destapando injusticias y empoderando a los oprimidos.

Aspecto: Kaiana ("KIE-ah-nuh", ella) es una humana reshi de rasgos redondeados y pelo muy largo, liso y de color negro. A menudo suele llevar un práctico vestido de color verde. Tiene el glifo de los Vigilantes de la Verdad pintado en la cara de un color verde oscuro que resulta muy impactante.



Kaiana se crio en las islas Reshi, en el seno de una familia grande y cariñosa, pero siempre sintió curiosidad por saber qué había en el resto de Roshar.

Disfruta del debate, aunque odia parecer tonta o ingenua. Rara vez se muerde la lengua, tiene un temperamento fogoso y es rápida a la hora de señalar falsedades, a veces en su propio perjuicio. En los momentos más tranquilos, le gusta estar junto al agua y se deleita con la música alegre, a menudo tamborileando con las manos.

Aunque experimenta un conflicto interno acerca de su mentor Ylt, de cara a los demás, Kaiana sigue protegiéndolo e inicialmente no está dispuesta a admitir que la ha llevado por el mal camino.

AXIES, EL COLECCIONISTA

Axies, un erudito amistoso que estudia a los spren, conoce a los PJs en el capítulo 3. Más adelante, el grupo se vuelve a encontrar con él como un aliado potencial en los capítulos 6 y 7, mientras busca a los sombraspren que son un elemento clave del plan de Ylt.

HISTORIA DE AXIES

Axies ha vivido el tiempo suficiente como para haber presenciado la destrucción de su hogar, el Reino Plateado de Aimia, hace miles de años. Desde entonces, ha sido un vagabundo itinerante que ha dado con su propósito estudiando y catalogando spren raros.

En condición de siah aimiano (un pueblo antiguo, poco conocido y funcionalmente inmortal), puede cambiar su aspecto a discreción. Hace un buen uso de esta capacidad tatuándose en el cuerpo muchas notas y recordatorios que cambian constantemente.

Su meta es acabar viendo todos los tipos de spren que hay en Roshar. Si bien es valiente debido a que es casi inmortal, no es un luchador y evita el conflicto físico.

Axies sufre algo a lo que él se refiere como la “Maldición de la amabilidad”, que con frecuencia le trae desgracias. Debido a su inmortalidad, las rachas de mala suerte no hacen que se enfade, sino que simplemente lo dejan desconcertado y resignado, incluso cuando se encuentra encarcelado, mutilado o algo peor.

CÓMO INTERPRETAR A AXIES

Rasgos: sociable, lánguido, decidido.

Meta: aprender todo lo que pueda sobre spren raros.

Aspecto: Axies (“AK-seez”, él) es un siah aimiano que parece un humano larguirucho de piel azulada cubierta de tatuajes escritos a mano. Su sombra apunta a las fuentes de luz.

Axies es amable y relajado a más no poder, excepto cuando está consumido por su obsesión por encontrar spren raros. Prioriza esta misión por encima de preocuparse por los inconvenientes, contratiempos o peligros que puede sufrir durante su búsqueda. Esta filosofía se extiende a los demás; Axies no tiene malicia, pero cuando va tras la pista de un spren raro no se detiene a pensar en cómo podría estar poniendo en peligro a sus compañeros mortales.



PO'AHU

Po'ahu es la cumbrespren del difunto monje shin Taszo.

Viaja con el grupo como guía y recordatorio de la importancia de su tarea.

HISTORIA DE PO'AHU

Unos años antes de conocer a Taszo, Po'ahu y dos de sus primos decidieron buscar humanos a los que vincularse. Al hacerlo, se rebelaron contra la generación anterior de cumbrespren que consideraban que oponerse a Odium era un acto inútil. Los primos se hicieron una promesa entre ellos: demostrarían que su familia estaba equivocada vinculándose a humanos que harían grandes contribuciones a la lucha contra Odium.

Con la intención de encontrar un humano de estas características, Po'ahu viajó a Roshar. Ignoró a los candidatos con más elogios y finalmente eligió seguir a un discípulo de los chamanes de piedra ingenuo, pero de buen corazón, llamado Taszo, a quien encontró durante su largo viaje a Alezkar. Durante la misión de Taszo por la hoja de Honor, Po'ahu comenzó a darse a conocer y a cuidarlo, protegiéndolo del intento de asesinato de Ylt que mató a sus camaradas.

Estuvo orgullosa de él cuando siguió a los ladrones de la hoja de Honor en la tormenta, y se sintió destrozada cuando su acto de valentía no fue suficiente. Ahora sigue a los personajes, con la intención de hacer que cumplan su promesa de completar la misión de Taszo.

CÓMO INTERPRETAR A PO'AHU

Rasgos: incansablemente alentadora, optimista, tímida.

Meta: completar la misión de Taszo de recuperar la hoja de Honor de Taln.

Aspecto: Po'ahu (“poh-AH-hoo”, ella) se manifiesta en el Reino Físico como piedra basáltica de color marrón grisáceo toscamente tallada en una forma humanoide femenina. Su voz suena como batir gravilla.

Po'ahu es una spren optimista de vocación. Aunque a veces es tímida, busca humanos amables y extrovertidos. Le gusta mucho la competencia amistosa, ya que le recuerda a su familia. A menudo anima a convertir las tareas en concursos, incluso si la tarea supone una competición extraña.



PERSONAJES MENORES

La tabla Personajes menores presenta personajes adicionales de esta aventura, ordenados alfabéticamente. Si un PNJ aparece en varios capítulos, la tabla enumera el capítulo en el que aparece por primera vez.

PERSONAJES MENORES

Nombre	Pronunciación	Capítulo	Pronombre	Descripción
Ashil	AH-shill	5	él	Nuevo recluta del ejército tukari; anfitrión del Registro de Huéspedes de Sesemalex.
Axoq	AX-ock	4	él	Médico emuli nostálgico capturado por la retaguardia de Ylt.
Batazi	buh-TAH-zee	5	ella	Contra maestra amable del <i>Respuesta Mesurada</i> .
Bordin	BOR-din	1	él	Sirviente leal del alto príncipe Dalinar Kholin que dirige la caravana de Kholinar que transporta a Taln y la hoja de Honor.
Brillante Bettani	beh-TAH-nee	2	ella	Aturullada escriba alezi del alto príncipe Dalinar.
Brillante señor Meridas Amaram	MER-ih-dahs AM-uh-ram	2	él	General muy respetado del alto príncipe Sadeas, amigo íntimo de Dalinar Kholin y miembro de los Hijos de Honor en secreto.
Cabsan	KAB-suhn	6	él	Zapatero iriali que Kaiana conoce en la Senda de las Estrellas.
Calinai	KAL-ih-nai	2	ella	Líder de un contingente cantor que busca una antigualla familiar en los abismos.
Capitane Vaquui	vah-KEE	5	elle	Le vigoroso capitane del <i>Respuesta Mesurada</i> , cónyuge de Jazirin.
Chanil	CHAN-ihl	5	él	Reciente marido de Loxim, anfitrión del Registro de Huéspedes de Sesemalex.
Código	—	3	elle	Spren críptique interesada en personajes fanfarrones; se encuentra en la Cámara de los Heraldos.
Dymbab	DAI-mab	6	él	Homólogo de Lilinum, Fusionado administrativo y organizado cuyo cometido es supervisar la ocupación de Rall Elorim y eliminar la resistencia.
Ellar	EH-lar	1	él	Sargento vanidoso de la caravana Kholin que acosa al Heraldo Taln; también lidera la misión que se adentra en las Llanuras Quebradas.
Farriqa	fuc-REE-kuh	5	ella	Regia en Forma tormenta que se une a la batalla de la Fortaleza de Ashiqqil.
Gamish	GAH-mish	5	él	Soldado emuli desesperado en la batalla de la Fortaleza de Ashiqqil.
Hana	HAH-nuh	1	ella	La hija adolescente de Rebin.
Heraldo Nale	NAIL	5	él	Heraldo de la Justicia, actualmente supervisando la ejecución del Radiante Vanzi en la Fortaleza de Ashiqqil.
Heraldo Pailiah	PAY-lee-uh	7	ella	Heraldo del Conocimiento, atrapada en las garras de la nostalgia, que ha inspirado una secta de acólitos. También conocida como Pala (entre otros nombres).
Heraldo Taln	TALN	1	él	El Heraldo de la Guerra desorientado prisionero de los alezi. También conocido como Talenel (entre otros nombres).
Heth	HETH	6	él	Líder iriali del movimiento de la resistencia cantora iriali.
Horizontes-Siempre-A-La-Deriva	—	4	ella	Brumaspren de Kaiana, siempre con espíritu viajero.
Ishali	Ish-AHL-ee	2	ella	Joven artífabrica propietaria de los Talleres Azules.
Jazima	JA-zim-uh	5	ella	Generosa comandante emuli en la batalla de la Fortaleza de Ashiqqil.
Jazirin	JA-zih-rin	5	él	Piloto emuli del <i>Respuesta Mesurada</i> ; cónyuge de le capitane Vaquui.
Ka	KAH	2	ella	Camarera de <i>El Chull Gruñón</i> .
Kalay	kuh-LAY	2	ella	Fervorosa escéptica del Devotario de la Mente en el campamento de guerra de los Kholin.
Lilinum	LIL-ih-nuhm	6	ella	Homóloga de Dymbab, Fusionada caótica y violenta que supervisa la ocupación de Rall Elorim y se interesa en los personajes.
Lirdan	LEER-dehn	2	él	Soldado de Aladar beligerante y borracho en <i>El Rocabrote Rojo</i> .

PERSONAJES MENORES, CONTINUACIÓN

Nombre	Pronunciación	Capítulo	Pronombre	Descripción
Liss	LISS	2	ella	Asesina; contacto y arregladora de los chamanes de piedra en los campamentos de guerra que se oculta en la panadería Horno de Crem.
Lorn	LORN	3	él	Anciano exbandido, aparece en el camino a Rathalas.
Loxim	LOHX-im	5	ella	La nueva esposa embarazada de Chanil, anfitriona del Registro de Huéspedes de Sesemalex.
Nadari	nuh-DAR-ee	3	ella	Una grosera desertora alezi que supervisa las operaciones en el Devotario de Rathalas.
Nanath	nuh-NATH	6	él	Regio en Forma emisaria que vigila las puertas de entrada a Rall Elorim.
Nattaqim	NAH-tuh-keem	5	ella	Archivista protectora de los Archivos de Kadasix.
Nel	NEHL	2	ella	Propietaria bavlandesa de <i>El Rocabrote Rojo</i> , es fisgona y pícara.
Nen	NEN	1	él	Mercader de armas de asta alezi que provee a los campamentos de guerra; aparece en la Encrucijada de la Piedra del Concilio.
Odax	OH-dax	5	él	Gerente del mercado de Cadenalba.
Rit-hija-Clutio	—	7	ella	La hermana mayor de Taszo que acepta la hoja de Honor si los personajes la devuelven a Shinovar.
Roil	ROY-uhl	4	ella	Vacíospren ambiciosa que aparece en la tormenta eterna.
Ryel	rai-EHL	7	ella	Vigía asustadiza de los Ojos de Pala; está de parte de Ylt.
Ryvlk	RIH-vilk	2	él	Propietario thayleño de un establecimiento de animales fuera del campamento de guerra Ruthar; habla muy rápido.
Shansan	SHAN-suhn	2	elle	Experte en glifos exóticos; fervoroso del Devotario de la Mente en el campamento de guerra de los Kholin.
Shull	SHOOL	6	ella	Cantora desencantada que forma parte de la resistencia en Rall Elorim.
Svalka	SVAHL-kuh	1	ella	Mercader thayleña que vende ropa de moda a los campamentos de guerra; aparece en la Encrucijada de la Piedra del Concilio.
Tam	TAM	4	él	Cantor que forma parte de la tripulación del Broma de la tormenta y que despierta durante la tormenta eterna.
Taszo-hijo-Clutio	—	1	él	Monje amistoso cuya misión de buscar la hoja de Honor de Taln lo ha llevado muy lejos de su hogar.
Teba	TEE-buh	6	ella	Cantora del bando de Odium a la que se encomienda escoltar al grupo en Rall Elorim.
Teryn	TARE-in	3	ella	Lugarteniente pragmática de la Reina Bandida derrocada.
Tet Rebin	TEHT REE-bin	1	él	Mercader de vino veden cuyo carro se queda atrapado; padre de Hana.
Tuxli	TUHX-lee	3	ella	Espía oyente prisionera en la cárcel de bandidos de Rathalas.
Tyche	TAI-kee	7	él	El brumaspren iluminado miedoso de Ylt.
Ubo	OO-boh	3	él	Contraestre apaciguador herdaziano de los bandidos de Rathalas.
Vanzi	VAN-zee	5	él	Portador del Polvo pacifista tukari; capturado por Nale en la Fortaleza de Ashiqqil y cuya ejecución está prevista.
Veda	VAY-duh	4	ella	Cantora que forma parte de la tripulación del <i>Broma de la tormenta</i> y que despierta durante la tormenta eterna.
Vedolin	VEH-doh-lin	2	él	Espía furtivo de Liss.
Veth	VETH	1	él	Uno de los Ojos de Pala, leal a Ylt; armado y presente en la muerte de Taszo.
Vigilante Nocturna	—	4	ella	Spren enigmática y legendaria que ofrece bendiciones a quienes visitan su valle, aunque las combina con maldiciones.
Volikk	VO-lihk	2	ella	Rival azishiana de Ryvlk, le hace la competencia con su negocio de animales.
Yana	YAH-nuh	6	ella	Cantora del bando de Odium a quien se le encomienda escoltar al grupo en Rall Elorim.
Yarren	Yahr-uhn	2	él	Conocido exsargento que ahora se dedica a negociar en la Lonja de Lanzas.
Yasiqqi	yuh-SEE-kee	5	elle	Artista anciana y testarude; anfitrión del Registro de Huéspedes de Sesemalex.

GLOSARIO Y PRONUNCIACIÓN

La siguiente tabla es un glosario e indica la pronunciación en inglés, propuesta por el autor, de nombres de sucesos, lugares y elementos destacados de esta aventura. (Consulta la sección anterior “Personajes principales” para conocer la pronunciación en inglés de los nombres de los PNJs cuya traducción no difiere del original).

GLOSARIO Y PRONUNCIACIÓN

Nombre	Pronunciación	Traducción
Alethi	uh-LETH-ee	Alezi
Alethkar	AL-eth-kar	Alezkar
ardentía	ar-DEN-tee-ah	fervor
artifabrian	ar-tih-FAB-ree-uhn	artifabriano/a
Ashiqqil Keep	ah-SHEEK-hil KEEP	Fortaleza de Ashiqqil
Azir	AY-zeer	Azir
Ba-Ado-Mishram	BAH AY-doh MISH-rahm	Ba-Ado-Mishram
chull	CHUL	chull
cosmere	KOZ-meer	cosmere
crem	KREM	crem
dahn	DAHN	dahn
Dalinar	DAL-in-ar	Dalinar
Emul	EH-muhl	Emul
fabrial	FAB-ree-uhl	fabrial
havah	HAH-vah	havah
Hexi	HEK-see	Hexi
Iri	IR-ee	Iri
Kadasix	KAD-uh-siks	Kadasix
Karanak	KAR-uh-nak	Karanak

Como ocurre con todos los mundos del Cosmere, la pronunciación roshariana de las palabras varía según la región y el dialecto. Si una pronunciación no coincide con la manera en que tú o tus jugadores la decís, ¡no significa que estéis equivocados! Es mucho más probable que simplemente procedáis de una tierra diferente a la de los saltamundos que escribieron esta guía.

Nombre	Pronunciación	Traducción
Kholin	koh-LIN	Kholin
Kholinar	KOH-lin-ar	Kholinar
khornak	KHOR-nak	khornak
nahn	NAHN	nahn
Parshendi	par-SHEN-dee	Parshendi
Pralla	PRAH-luh	Pralla
Rall Elorim	RAL eh-LOR-im	Rall Elorim
Rathalas	RATH-uh-lass	Rathalas
raysium	RAHZ-ee-uhm	raysio
Reshi	RESH-ee	Reshi
Roshar	ro-SHAR	Roshar
Sesemalex Dar	seh-SEHM-uh-lex DAR	Sesemalex Dar
Shinovar	SHIN-oh-var	Shinovar
Spren	SPREN	Spren
Talanel'Elin	TAL-uh-nel ee-LIN	Talanel'Elin
Thaylenah	THAY-len-ah	Thaylenah
Tukar	too-KAR	Tukar
Urithiru	yur-ith-EE-roo	Urithiru
Vorin	VOR-in	Vorin



EL SARGENTO
ELLAR ATRAE A LOS
REPUGNASPREN

CONEXIONES ENTRE PERSONAJES

Antes de empezar a jugar, considera la posibilidad de organizar una sesión cero en la que los jugadores puedan colaborar en la creación de sus personajes, establecer sus identidades en el mundo y determinar cómo se conocen entre sí. En la sección “Sesión cero” del capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas* puedes encontrar pautas sobre cómo usar dicha sesión para establecer herramientas de seguridad y expectativas para el tono de tu campaña. Puedes encontrar instrucciones completas para la creación de personajes en el capítulo 1 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

Para que la experiencia de la sesión cero resulte aún más rica, considera la posibilidad de jugar *El primer paso*, una breve aventura que guía a los jugadores a través de la creación de sus personajes de nivel 1 jugando un prólogo de esta campaña.

OBJETIVOS DE LA AVENTURA

En *Caminapiedras*, los PJs empiezan viajando junto a Taszo, o quizá a su servicio. Taszo es un chamán de piedra shin que busca la hoja de Honor de Taln. Todos los PJs llevan viajando con Taszo durante al menos una semana, si no más.

Cada jugador deberá asegurarse de que su personaje tenga una meta relacionada con viajar con Taszo o ayudarlo que represente una conexión que haya establecido con él antes de los sucesos de esta aventura. Puedes colaborar con los jugadores para crear sus propias metas (consulta la sección “Metas personalizadas”, más abajo) o, si lo prefieres, deja que los jugadores elijan una meta de los seis trasfondos de la tabla Ideas de trasfondo para los personajes. Dicha tabla proporciona lo siguiente:

1. Caminos heroicos sugeridos que el jugador podría elegir para adaptarse a la temática del trasfondo de su PJ.
2. Una razón por la que el PJ podría estar viajando con Taszo.
3. Preguntas que el jugador debería responder para obtener más información acerca de por qué su PJ viaja con Taszo y cómo se relaciona con su trasfondo.
4. Una meta sugerida que el jugador puede usar como inspiración para desarrollar la suya propia.

METAS PERSONALIZADAS

Las personas que juegan también pueden crear sus propios trasfondos y metas relacionados con Taszo. Este buscó ayuda para su viaje a las Llanuras Quebradas; ha compartido que está tratando de localizar un artefacto antiguo, y que sus compañeros anteriores, un séquito de monjes shin, fueron asesinados. Cada PJ podría haber aceptado ayudarlo a cambio de esferas o por sus propios motivos. Los PJs también podrían estar interesados en el artefacto, la hoja de Honor de Taln, o en la singular visión de la historia que tiene Taszo.

Aunque la mayoría de los PJs deberían haber conocido a Taszo durante sus viajes, es posible que uno de los PJs viajara como parte del séquito original de monjes como delegado, guía local o protector.

RELACIONES ENTRE PERSONAJES

Antes de la aventura, puede ser útil que los personajes jugadores establezcan sus relaciones entre ellos. Al inicio de esta aventura, los miembros del grupo han estado viajando juntos, durante al menos una semana, a través de las peligrosas Montañas Irreclamadas. Utiliza las siguientes indicaciones para ayudar a inspirar a los jugadores mientras determinan las relaciones entre sus personajes.

IDEAS PARA RELACIONES

Recorre la mesa una vez y pide a los jugadores que elijan una de las preguntas de la lista que sigue a continuación. Cada jugador debe leer en voz alta la pregunta que ha elegido y luego otro jugador debe proporcionar una respuesta basada en su propio personaje. Ambos deben basarse el uno en el otro y estar de acuerdo en la conexión que establecen entre sus personajes.

Si bien cada jugador debe elegir al menos una de las siguientes ideas, vuestro grupo también puede explorarlas todas o crear las vuestras propias:

- ♦ No confías en mí. ¿Qué acto sospechoso me has visto haciendo?
- ♦ Tuve un momento de vulnerabilidad contigo en el camino. ¿Qué lo causó y por qué te identificaste con lo sucedido?
- ♦ Te has despertado temprano conmigo o te has quedado despierto hasta tarde conmigo. ¿Qué hemos aprendido el uno del otro?
- ♦ Por pura coincidencia, tengo un amigo o familiar en común contigo. ¿Quién es nuestra conexión mutua? ¿Cómo me enteré de ello?
- ♦ Tú y yo hemos tenido algunos desacuerdos. ¿Sobre qué trató nuestra discusión?
- ♦ Soy tu amiga desde hace mucho tiempo. ¿Qué pasatiempo hemos disfrutado juntos en nuestros viajes?
- ♦ Tengo una opinión controvertida sobre Taszo. ¿Por qué estás de acuerdo conmigo? ¿Cómo nos hemos comunicado sin que los demás se enteren?
- ♦ Me fascina algo sobre ti o tu vida. ¿Qué pregunta que te hice no estabas preparado para responder?
- ♦ Una noche, durante la cena, compartí una práctica cultural o tradición familiar. ¿Ya conocías la tradición? Si no la conocías, ¿qué te hizo querer participar en ella?
- ♦ Necesitaba un favorcito durante el trayecto. ¿Por qué me acerqué a ti, en lugar de a otro compañero, y qué te pedí?

IDEAS DE TRASFONDO PARA LOS PERSONAJES

Camino inicial sugerido	Razón	Preguntas	Meta sugerida
Agente o Cazador	Taszo mencionó que sus compañeros fueron asesinados por agentes con túnicas verdes y los rostros pintados con extraños glifos. No puedes ignorar un misterio como este, así que accediste a ayudarlo.	¿Por qué te interesan tanto las misteriosas circunstancias que rodean la muerte de los monjes shin?	Resolver el misterio de quién mató a los compañeros de Taszo y por qué.
Enviado o Erudito	Te interesan las personas, culturas o religiones del mundo. Tal vez el conocimiento más allá de las costumbres de tu país natal te ayude a dejar tu huella en el mundo. Dada la insularidad de los shin, Taszo es uno de los pocos que has conocido y has aceptado ayudarlo y explicarle la cultura local alezi.	¿Cómo te ayudará aprender más sobre el mundo y su gente? ¿Por qué te interesan tanto los shin en particular?	Aprender sobre los chamanes de piedra shin.
Agente o Líder	Durante el último año, has sido acosado por sueños de una tormenta oscura, más grande y terrible que cualquier otra. En el ojo de la tormenta hay un monje shin de cabello rizado. Hace una semana, conociste al monje que aparece en tus sueños. Estaba buscando compañeros de viaje, así que te uniste a él.	¿Por qué no puedes ignorar estos extraños sueños? ¿Los has compartido con alguien, o los mantienes en secreto?	Descubrir qué significan tus sueños.
Guerrero o Líder	Viajabas con el séquito de chamanes de piedra que fueron enviados para recuperar la hoja de Honor de Taln. Si bien no estás al tanto de la política ni de los planes de los chamanes, estabas allí cuando los asesinos atacaron y Taszo te salvó, arriesgando su propia vida. Ahora los dos tratáis de completar la misión original.	¿Cuál es tu relación con Taszo y qué papel cumplías en la comitiva? ¿Eres un acólito de Shinovar, o te uniste al grupo durante el viaje hacia el este?	Pagar tu deuda con Taszo por haberte salvado la vida.
Enviado o Erudito	Debido a tu fascinación por los mitos y las tradiciones, tu trabajo académico se centra en los Radiantes Perdidos, los Heraldos o las hojas de Honor. Conociste a Taszo mientras viajabas a las Llanuras Quebradas y su vasto conocimiento de historias secretas te intriga muchísimo.	¿Qué hizo que te decidieras a seguir esta senda de conocimiento? ¿Qué intenso debate teológico has tenido con Taszo?	Investigar los secretos de los Radiantes Perdidos y los Heraldos.
Cazador o Guerrero	Conociste a un extraño monje shin herido que buscaba los servicios de un guía y un guardaespaldas para que lo llevaran sano y salvo a las Llanuras Quebradas. Accediste a ayudarlo.	¿Quién eras antes de convertirte en guardaespaldas? ¿Por qué accediste a viajar con Taszo?	Proteger a Taszo y ayudarlo a completar su misión.

HONOR MÁS ALLÁ DE LA TORMENTA

TA HOJA DE HONOR DE TALN ES UNA ESPADA SAGRADA Y legendaria que empuña Talenel'Elin, el Heraldo de la Guerra. Hace mucho tiempo, Taln y otros nueve Heraldos lideraron la lucha para proteger Roshar durante las batallas apocalípticas conocidas como Desolaciones. Después de luchar contra los Portadores del Vacío durante milenios, los otros Heraldos lo abandonaron. Atrapado en un planeta infernal llamado Braize, Taln soportó cuatro mil años de torturas; mientras consiguiera resistir sin desmoronarse, las Desolaciones no podrían regresar.

Actualmente, los Heraldos inmortales son vistos como mitos religiosos. En realidad, todavía siguen en Roshar, pero viven en reclusión o de incógnito, y el Heraldo de la Guerra acaba de regresar.

TRASFONDO DEL CAPÍTULO

El regreso de Taln presagia una nueva Desolación, la primera en milenios. La mayoría de la gente ignora estas señales, pero hay personas que sí comprenden el verdadero peligro que amenaza a Roshar. Estas personas buscan la legendaria hoja de Taln.

Los chamanes de piedra de Shinovar la están buscando, y ya han reunido las otras hojas de Honor para protegerse contra la Desolación que se avecina. Ahora, al saber acerca del regreso de Taln, han enviado un séquito de chamanes a recuperar su hoja.

Ylt, un Vigilante de la Verdad de la lejana nación de Iri, también busca esa misma hoja. Sirve a la Heraldo Pailiah, a quien se refiere por el nombre Iriali “Pala”. Aunque Ylt comienza la aventura siéndole leal, se ha unido a uno de los spren que se denominan “Iluminados” y que le otorga visiones proféticas. Los crecientes delirios de grandeza de Ylt han distorsionado estas visiones, que le han mostrado que el portador de la hoja de Taln será quien proteja el futuro de Roshar. Aunque se cree que lo hace por motivos altruistas, en realidad Ylt busca la hoja de Honor de Taln para llevarse la gloria.

Una secta mundana de acólitos leales a la Heraldo Pailiah se hace llamar los Ojos de Pala. Estos acólitos acompañan a Ylt en su misión. Este último también se ha infiltrado en un grupo de bandidos que actúa en las Montañas Irreclamadas, no muy lejos de allí. Ahora, Ylt lidera a sus bandidos recién adoctrinados y a los Ojos de Pala, y está decidido a detener a los chamanes y robar la hoja para sí mismo.

Ylt ha logrado asesinar a la mayoría de los monjes shin, pero uno llamado Taszo-hijo-Clutio ha conseguido sobrevivir. Ahora, Taszo ha reclutado a los personajes jugadores y viaja hacia las Llanuras Quebradas, que es donde empieza nuestra aventura.



TASZO-HIJO-CLUTIO

CÓMO DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Antes de dirigir este capítulo, los jugadores deben crear conexiones de personaje con Taszo (consulta “Conexiones entre personajes” en la introducción de este libro), que es su amigo o patrono al comienzo de esta aventura.

Durante este capítulo, Ylt envía a su aprendiz Kaiana y a un grupo de fanáticos bandidos para emboscar a la caravana alezi que transporta la hoja de Honor de Taln. Los Ojos de Pala planean distraer a los guardias de la caravana mientras Kaiana roba el arma.

El papel de Taszo en esta aventura es ayudarte a comunicar información importante y precipitar los acontecimientos que meten al grupo en la aventura. Familiarízate con la “Historia de Taszo” y asegúrate de que ocurra lo siguiente:

- ♦ Los PJ presencian “El arrebato de Ellar”.
- ♦ Taszo inicia una discusión sobre la hoja de Honor en “Sospechas reveladas”.
- ♦ Los PJs tienen la oportunidad de darse cuenta de que los bandidos son una distracción para el robo de la hoja de Honor. Si los PJs no se percatan de esto, Taszo lo hará en “La comprensión de Taszo”.
- ♦ Taszo pide al grupo que se haga cargo de su misión en “Una promesa”.

El capítulo termina con el grupo heredando la cumbrespren Po’ahu de Taszo. Ella observa a los PJs durante el capítulo y, dependiendo de las acciones de cada personaje, podría optar por comenzar a vincularse con un PJ que desee ser un Custodio de la Piedra. Para más detalles, consulta la sección “La piedra de Taszo” al final de este capítulo, así como la descripción de Po’ahu en la sección “Personajes principales” de la introducción de este libro.

PROGRESO DE PERSONAJES

Los personajes empiezan este capítulo en el nivel 1 y avanzan al nivel 2 después de la muerte de Taszo.

Las siguientes decisiones ofrecen oportunidades para introducir spren o fortalecer vínculos spren:

- ♦ Si un PJ interviene durante el arrebato de Ellar.
- ♦ Si un PJ ayuda y protege a Tet Rebin y a Hana.
- ♦ Si un PJ sigue a Taszo hacia la tormenta.

Los personajes con metas relacionadas con aprender más sobre los Heraldos, las hojas de Honor o los Radiantes tienen la oportunidad de hacerlo si observan a Taln, identifican el glifo del Vigilante de la Verdad en Veth o un bandido, o descubren pruebas de los poderes Radiantes de Kaiana, Taszo o Ylt.

A COBIJO DE LA TORMENTA

Para empezar la aventura, lee lo siguiente:

Viajáis a través de las Montañas Irreclamadas, una región poco habitada de terreno irregular, arbustos y piedra de tonos ocres. Espesas nubes grises sobre vuestras cabezas amenazan con una alta tormenta, y vientospren de un azul brillante se mueven por el cielo.

Vuestro afable compañero Taszo juguetea con el yeso de su brazo roto y mira hacia arriba con aprensión. Es un monje shin de cabello rizado con una misión que le conduce a los campamentos de guerra de las Llanuras Quebradas. Taszo ha venido desde muy lejos en busca de un artefacto sagrado para su pueblo.

Alcanzáis la cima de la siguiente colina y Taszo exhala aliviado. Por debajo de vosotros se encuentra la cara protegida de la formación rocosa de la Encrucijada de la Piedra del Concilio. La pared mide 150 metros de alto y el doble de ancho. Proporciona una barrera natural contra las tormentas, lo que la convierte en un punto de paso muy popular para las caravanas. Ahora mismo hay unas cuantas de este tipo por la zona, incluida una gran caravana militar que exhibe las banderas azules de la casa Kholin.

“Los espíritus de las piedras nos protegen”. Los ojos de Taszo se detienen en las banderas. “La tormenta podría llegar en cualquier momento. ¡Hagamos algunos amigos, y rápido!”

Unas cuantas caravanas están reunidas en la Encrucijada de la Piedra del Concilio. Algunas ya han tomado medidas contra la tormenta, pero hay dos que aún se están preparando. El grupo debe decidir a cuál acercarse primero (aunque la siguiente escena, “El regreso de una leyenda”, tiene lugar independientemente de esta elección):

- ♦ Una modesta caravana compartida por un comerciante de armas y un mercader de telas.
- ♦ Una caravana más grande de la casa Kholin, compuesta por diez carros y una compañía de cien soldados alezi. Sin que los PJs lo sepan, esta caravana transporta al Herald Taln y su hoja de Honor.

Los personajes pueden hablar con Taszo o establecer de otra manera lo que saben sobre él. Usa la información de la sección “Taszo-Hijo-Clutio” para guiar esta conversación. Si se le pide opinión sobre qué hacer, Taszo anima a los personajes a entablar amistad con la caravana de la casa Kholin. Si el grupo se entretiene demasiado, el sargento alezi Ellar (consulta “Caravana de la casa Kholin”) se acerca a ellos y los pone a trabajar.

Si quieres usar un mapa para las escenas que se desarrollan en la encrucijada, consulta el mapa 1.2, más adelante en este capítulo.

TASZO-HIJO-CLUTIO

Taszo (él) es un serio chamán de piedra shin que ha reclutado a los PJs y ha viajado con ellos durante la última semana.

LA HISTORIA DE TASZO

El Chamanato shin se enteró recientemente de que un importante artefacto religioso de su cultura iba camino de los campamentos de guerra. Taszo formaba parte de un séquito de cuatro chamanes enviados para recuperar dicho artefacto.

Hace un par de semanas, en ruta a las Llanuras Quebradas, Taszo y sus compañeros fueron atacados por asesinos cuyos rostros estaban pintados con glifos verdes. Los asesinos acabaron con sus compañeros, pero Taszo escapó con un brazo roto. Cree que van tras el mismo artefacto.

Taszo sobrevivió en parte porque guarda un secreto: ha atraído a una cumbrespren llamada Po'ahu (ella). Taszo aún no ha jurado el Primer Ideal de los Custodios de la Piedra, ni ha obtenido acceso a la curación por luz tormentosa, pero Po'ahu lo está guiando sutilmente. Aunque los shin tienden a ir por su cuenta, ella lo convenció para pedir ayuda al grupo.

Al llegar a los campamentos de guerra, Taszo planea encontrar al contacto alezi de los chamanes, una astuta espía llamada Liss, que fue contratada para recuperar la hoja.

LO QUE TASZO CUENTA

Taszo ha compartido su historia con los personajes cuando se acercan a la encrucijada o incluso antes. Sin embargo, evita revelar dos datos:

La spren misteriosa. Taszo mantiene la existencia de Po'ahu en secreto, aunque los personajes con al menos 1 grado de Perspicacia han notado que lleva con él una piedra que trata con reverencia.

CÓMO INTERPRETAR A TASZO

Rasgos: obligado por su cometido, empático, inquisitivo.

Meta: proteger Roshar entregando la hoja de Honor de Taln a Shinovar.

Aspecto: Taszo-Hijo-Clutio (él) es un humano shin de treinta y pocos años. Es bajo, incluso para ser un shin, tiene la piel rosada y pálida, ojos redondos de color azul oscuro y una espesa mata de pelo rubio. Actualmente tiene un brazo roto.

Taszo es compasivo, a veces en su propio detrimento. Quiere ser útil a los PJs (y a cualquier otra persona posible) aunque su brazo roto se lo impide. También siente curiosidad, especialmente por las personas y sus vidas.



La hoja de Honor de Taln. Taszo solo ha compartido que busca un importante artefacto religioso shin, pero no de qué artefacto se trata. No revela que busca la hoja de Honor de Taln, ni que los chamanes de piedra entrenan a sus seguidores más hábiles para manejar las hojas de Honor.

Taszo no comunica esta información a la primera, pero si los PJs son amables y curiosos, comparte los detalles de la sección “Sospechas reveladas”, más adelante. Taszo no es plenamente consciente de lo que es Po'ahu, pero si se le presiona, comparte tímidamente que los espíritus de las piedras lo protegen.

ENCRUCIJADA DE LA PIEDRA DEL CONCILIO

El cruce de caminos recibe su nombre de la Piedra del Concilio, una formación rocosa gris de trescientos metros de largo que ofrece protección de las destructivas altas tormentas que se desplazan regularmente hacia el oeste y asolan Roshar. Las caravanas acampan en este lugar de descanso para protegerse de las tormentas... y de los habitantes con menos escrúpulos de las Montañas Irreclamadas.

La pared de roca, un punto de referencia muy conocido donde se suelen hacer promesas, está cubierto de glifos quemados y pintados. Un personaje con pericia Alezi, o que supere una prueba de Saber CD 10, reconocerá este punto emblemático y sabrá que, desde que comenzó la Guerra de la Venganza, se firmaron varios acuerdos comerciales, treguas menores y juramentos de lealtad en esta ubicación.

CARAVANA DE MERCADERES

Si los PJs se acercan a la caravana de mercaderes, lee lo siguiente:

Un círculo de cuatro carros de mercaderes está casi preparado para soportar la alta tormenta que se avecina. Un hombre alezi de pelo oscuro y ondulado inspecciona las cuerdas que atan los manojos de lanzas, bastones y otras armas de asta. Os dedica un gesto con la cabeza y mira al cielo. “Os estáis colocando justo debajo de las narices del Padre Tormenta”.

Cerca, una elegante mujer thayleña está sentada sobre un carro marcado con un glifo azul brillante que se asemeja a un carrete de hilo. Los ansiaspren revolotean a su alrededor mientras ella se acurruca contra los vientos amenazantes, sus ojos mirando hacia el oeste. “¿Visteis algún carro en esta dirección mientras veníais? Se suponía que mi amigo y su hija ya iban a estar aquí”.

Svalka (**plebeya**, ella) se presenta. Es una comerciante de telas thayleña de cejas blancas caídas y que muestra un comportamiento afectuoso. El carro por el que pregunta es el de su amigo Tet Rebin. Se suponía que Rebin debía haber llegado a la encrucijada hace horas, pero Svalka no lo ha visto, ni a él ni a su hija adolescente, Hana.

El mercader alezi es Nen (**plebeyo**, él). Comercia con armas de asta para los campamentos de guerra. Habitualmente optimista, le asegura a Svalka que Rebin acabará llegando. Nen interviene para hacer de anfitrión; mientras les prepara asientos adicionales en su carro de tormenta, acribilla a los héroes con preguntas, incluido qué los trae por las Llanuras Quebradas. Si los PJs responden con la verdad o superan una prueba de Engaño CD 13, Nen comparte cotilleos sobre la caravana alezi (consulta “Caravana de la casa Kholin”), que puedes elegir voluntariamente o dejar que sea el azar quien lo haga con una tirada contra la tabla Cotilleos de la caravana.

COTILLEOS DE LA CARAVANA

d4	Cotilleo
1	El sargento alezi Ellar hace como que está al mando, pero en realidad responde ante Bordin, uno de los guardias del carro cerrado con llave.
2	Los soldados no saben qué hay dentro del carro cerrado con llave; solo lo sabe Bordin.
3	Hace dos días, unos bandidos atacaron la caravana alezi. Unos cuantos soldados sufrieron heridas por disparos de ballesta, pero no hubo víctimas mortales.
4	Los alezi transportan a un hombre que delira y que asegura ser el Herald Taln. Lo más extraño de todo es que la orden de transportarlo de manera segura a los campamentos de guerra proviene del mismísimo alto príncipe Dalinar Kholin.

CARAVANA DE LA CASA KHOLIN

Si resulta útil a los soldados de Bordin, el grupo puede integrarse con la caravana de los Kholin y enterarse de algunos cotilleos. Si los PJs se acercan a la caravana de los Kholin, lee lo siguiente:

Este campamento de caravanas bulle de actividad, orquestado por un sargento alezi con el pelo rapado que grita órdenes. Los soldados se apresuran a atar los chulls, los carros y los suministros no asegurados en preparación para la tormenta. Dos de los carros de la caravana destacan por encima del resto. Uno parece un carruaje, pero tiene barrotes que cubren sus ventanas. El otro está envuelto en pesadas cadenas de hierro y rodeado por cuatro soldados que permanecen alerta con expresión estoica. El sargento alezi se gira en vuestra dirección. “¡Recién llegados! Si sabéis sostener una lanza por el extremo correcto, tengo un trabajo para vosotros. De lo contrario, dejad de estar ahí pasmados y uníos a los demás civiles”.

El sargento que grita órdenes se llama Ellar (**guardia**, él). Mira al grupo con desdén si no demuestra su utilidad.

ELLAR LOS PONE MANOS A LA OBRA

Ellar solo mantiene una conversación si el grupo accede a echar una mano con las preparaciones para la alta tormenta, ya sea haciendo guardia, atando carros o construyendo el refugio para tormentas de los alezi. Si un PJ se ofrece a ayudar, haz que el jugador describa cómo lo hace y haga una prueba CD 10 con una habilidad relevante.

Si la supera, Ellar expresa su agradecimiento a regañadientes. A partir de este momento permite que el grupo se mueva libremente por el asentamiento, excepto cerca del carro encadenado, y los soldados de la caravana, entusiasmados, comparten con ellos un cotilleo de la tabla Cotilleos de la caravana.

Si falla, el PJ titubea y un molesto Ellar los envía a la caravana de mercaderes cercana (consulta “Caravana de mercaderes”).

Como alternativa, el barullo que rodea a los preparativos para la alta tormenta permitirá que cualquier personaje que supere una prueba de Sigilo CD 10 permanezca en la caravana de los Kholin y pase desapercibido. Los personajes cantores que visten de forma sencilla se enfrentan a un menor escrutinio que los humanos y obtienen una ventaja en esta prueba.

Si los PJs se quedan aquí, ya sea porque Ellar se lo permite o porque pasan desapercibidos, pueden escuchar cotilleos interesantes superando una prueba de Percepción CD 14. Puedes elegir voluntariamente o dejar que sea el azar quien lo haga con una tirada contra la tabla Cotilleos de la caravana.

CÓMO INTERPRETAR A ELLAR

Rasgos: beligerante, intolerante, vanidoso.

Meta: ser visto y respetado como una figura de autoridad.

Aspecto: Ellar (“E-lar”, él) es un sargento humano alezi con el pelo rapado.

Ellar se regocija en su posición de poder relativo en la caravana. Le encanta gritar órdenes y juzga rápida y superficialmente a todas las personas con las que se topa.

BORDIN Y EL CARRO VIGILADO

El carro envuelto en cadenas está custodiado por tres **lan- ceros** y Bordin (**guardia**, él), que es el verdadero líder de la caravana alezi y un lacayo de confianza de Dalinar Kholin. Los soldados no permiten que nadie ajeno a sus filas se acerque, pero Bordin abandona el carro si necesita ocuparse de algún problema.

LA HOJA ESQUIRLADA

Solo Bordin sabe que este carro envuelto en cadenas trans- porta una hoja esquirolada. Únicamente ha visto el estuche cerrado con llave en la que viaja, no el arma en sí.

TALN Y EL CARRUAJE

El heraldo Taln se encuentra en el carruaje junto con dos soldados heridos en el reciente ataque por parte de los ban- didos. Si los PJs han ayudado a Ellar, podrán acercarse al carruaje sin ser interrogados por los soldados.



CÓMO INTERPRETAR A BORDIN

Rasgos: leal, pragmático, discreto.

Meta: proteger la caravana y llevar la hoja esquirolada a Dalinar Kholin con discreción.

Aspecto: Bordin (“BOR-din”, él) es un humano alezi inofensivo de ojos oscuros; tiene el pelo oscuro y corto, cejas pronunciadas y viste el azul característico de la casa Kholin.

Por encima de todo, Bordin es leal a Dalinar y la casa Kholin. Su discreción no le permite revelar información innecesaria, y se le da bien embaucar a las personas con tal de que el plan siga su curso. Bordin no tolera el comportamiento ocioso, pero respeta a las personas con principios y fuerza de voluntad.



CÓMO INTERPRETAR A TALN

Rasgos: distante, preocupado, repetitivo.

Meta: avisar a todo el mundo de la Desolación que se avecina.

Aspecto: Taln (“TALN”, él) es un hombre makabaki alto y musculoso, pero sus ojos oscuros están cansados y su pelo largo está desgreñado. Mira a lo lejos con una mirada ausente.

Taln no responde a los estímulos, ni siquiera cuando está consciente, y se queda con la mirada perdida mientras pronuncia repetidamente un mantra destinado a advertir a Roshar de una Desolación inminente. Taln repite el mantra que sigue en un tono profundo y monótono:

“Soy Talenel'Elin, Heraldo de la Guerra. La época del Retorno, la Desolación, se acerca. Debemos prepararnos. Habréis olvidado mucho, tras la destrucción de los tiempos pasados. Kalak os enseñará a forjar bronce, si lo habéis olvidado. Moldearemos bloques de metal directamente para vosotros. Ojalá pudiéramos enseñaros el acero, pero moldear almas es mucho más fácil que forjar, y necesitáis algo que podamos producir rápidamente. Vuestras herramientas de piedra no servirán contra lo que ha de venir. Vedel puede instruir a vuestros cirujanos, y Jezrien os enseñará liderazgo. Se ha perdido tanto entre los Retornos... Yo entrenaré a vuestros soldados. Deberíamos tener tiempo. Ishar sigue hablando de un modo de impedir que se pierda la información tras las Desolaciones. Y habéis descubierto algo inesperado. Usaremos eso. Potenciadores que actúen como guardianes... Caballeros... Los próximos días serán difíciles, pero con entrenamiento, la humanidad sobrevivirá. Debéis traerme a vuestros líderes. Los otros Heraldos se nos unirán pronto. Soy Talenel'Elin...”



EL REGRESO DE UNA LEYENDA

Después de que los PJs hayan explorado las caravanas, Taszo busca la caravana alezi y desata la ira de Ellar accidentalmente. El grupo puede intentar intervenir y ganarse el respeto de Bordin. Incluso si no lo hacen, obtienen información valiosa acerca del misterioso pasajero de la caravana.

Cualquier PJ en la caravana Kholin observa toda la interacción de cerca, mientras que otros PJs presencian la interacción desde lejos una vez que se vuelve acalorada.

EL ARREBATO DE ELLAR

La escena empieza cuando Taszo se acerca al carruaje de Taln y escucha su mantra (consulta el cuadro “Cómo interpretar a Taln”). Lee lo siguiente:

Taszo mira con asombro el carruaje con ventanas enrejadas, mientras los asombrosos revolotean sobre su cabeza en anillos de humo azul. Mirando al prisionero del interior, Taszo se agarra, dubitativo, a los barrotes.

Una voz fuerte corta el viento: “¡Atrás, extraño!”. Ellar da un paso adelante. “Este prisionero es un bobo delirante y blasfemo. Se pasa todo el día murmurando que es un gran Herald”.

El sargento sacude la cabeza con desprecio, luego grita al interior del carro. “¿Puedes salvarnos de la tormenta, gran Herald? ¿O te vas a quedar ahí sentado hablando contigo mismo?” Escupe entre los barrotes al hombre que hay en el interior.

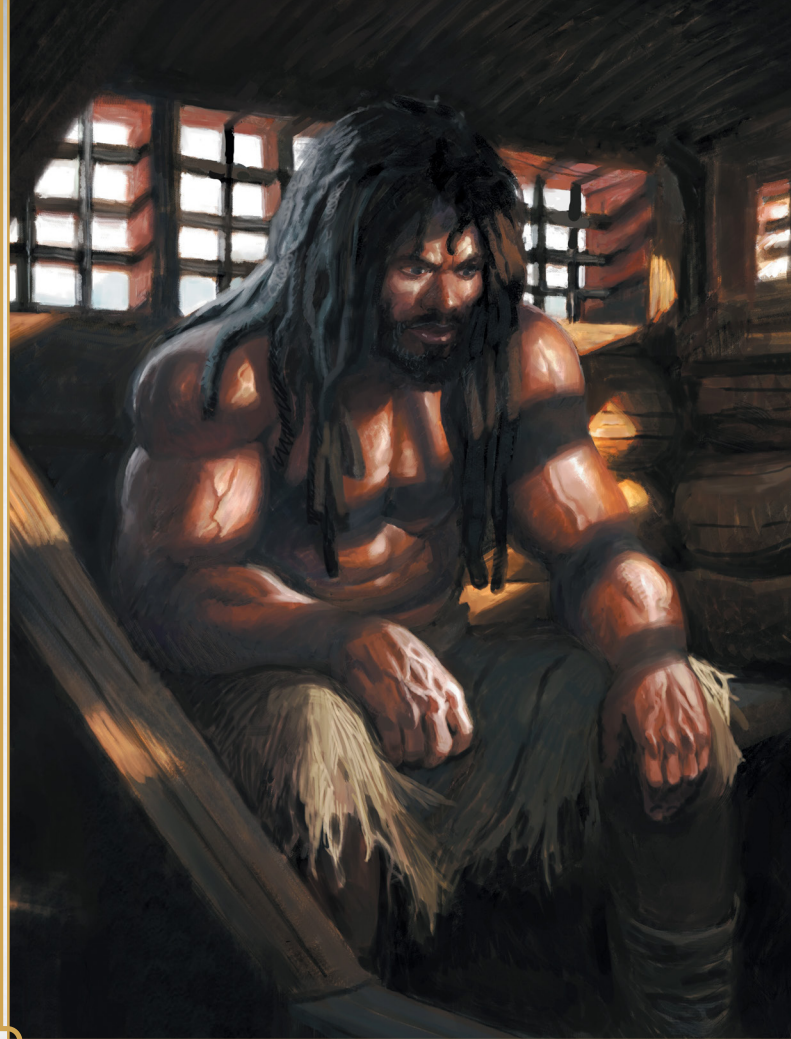
Si el grupo interviene para poner fin al acoso de Ellar, un PJ debe hacer una prueba de Intimidación o Liderazgo CD 13.

Si la supera, si el PJ apeló a su ego y estatus, Ellar se hace atrás a regañadientes. De lo contrario, gasta 2 puntos de concentración para resistirse a la influencia, lo que requiere superar otra prueba de Intimidación CD 13 para convencerlo de que se eche atrás. Si los personajes tienen éxito en ambas pruebas (o solo en una, si no se resistió), se retira, pero sigue insistiendo en que Taln es un fraude.

Si la prueba fracasa, Ellar menosprecia a quien se le haya enfrentado, preguntándole si es lo suficientemente iluso como para creer que este hombre es un Herald que merece cuidados. Si los PJs intentan luchar contra él, Ellar usa el conjunto de características de **guardia** pero solo hace ataques sin armas; tiene un bonificador de +5 al ataque e inflige 7 (1d4 + 5) de daño por golpe si impacta.

Independientemente de lo que los PJs decidan hacer, Bordin interviene rápidamente. Lee lo siguiente:

Uno de los soldados que custodiaba el carro encadenado frunce el ceño con desaprobación y abandona su puesto para interceptar a Ellar. Otros soldados se apartan y enderezan la espalda en señal de respeto. La voz baja del soldado retumba mientras su mano firme se posa sobre el hombro de Ellar: “Es suficiente. Retírate y cálmate un poco”.



TALN EN SU CARRO DE TORMENTA

Si los personajes han resuelto la escena sin recurrir a la violencia, añade lo siguiente por parte de Bordin:

“Muchas gracias. Han sido unos días muy largos, pero eso no excusa su comportamiento”.

Bordin pide ayuda al grupo para encadenar el carro de tormenta de Taln en preparación para la tormenta que se avecina. Taszo se ofrece a ayudar si los PJs no lo hacen. A lo largo de esta escena, Taln va repitiendo su mantra

SOSPECHAS REVELADAS

Tras el arrebatto de Ellar, Taszo reúne al grupo en privado para hablar de sus sospechas. Lee lo siguiente:

Taszo os indica que os acerquéis a un lugar apartado junto al precipicio. La piedra está cubierta de glifos quemados de distintos tamaños, edades y escritura, que se extienden hacia arriba a lo largo de tres metros de la empinada pared. El viento se levanta y Taszo se inclina para acercarse. “¿Qué opináis de los alezi y de la persona que están transportando?”

Taszo da a los PJs unos momentos para teorizar, escuchando atentamente. Después de que hayan tenido tiempo para debatir, y dependiendo de lo que Taszo ya haya compartido, lee o parafrasea lo siguiente:

Taszo mira rápidamente a su alrededor para asegurarse de que nadie más esté escuchando y vuelve a hablar. “El artefacto que busco es un arma de los Heraldos: una hoja de Honor. Sé que parece imposible, pero ese hombre es realmente un Heraldo, aquel al que en Oriente conocen como Talenelat, el Heraldo de la Guerra”.

Taszo hace un gesto hacia la carreta oscura.

“No obstante, con el poderoso Heraldo aquí, creo que su hoja no está en los campamentos de guerra, sino en esta misma caravana...”.

Taszo responde preguntas y comparte abiertamente lo que sabe:

¿Por qué es importante la hoja de Honor? “Los chamanes de piedra viven preparándose para el retorno de los Portadores del Vacío, el regreso de una nueva Desolación que arrasará el mundo y destruirá a la humanidad. La única manera de evitar este desastre será que el Chamanato consiga las hojas de Honor de los Heraldos y use su poder para decantar la balanza a nuestro favor”.

¿Qué derecho tienen los Shin a la hoja de Honor de Talm? “Los Heraldos están perdidos o... caídos, incapaces de luchar. Mi pueblo es el guardián sagrado de las hojas de Honor en su ausencia. Tenemos las demás hojas de los Heraldos y, durante milenios, unos pocos elegidos se han entrenado para usarlas y así proteger Roshar”.

¿Por qué nos cuentas esto? “Todos me habéis ayudado cuando lo necesitaba. ¿Qué puedo hacer, sino confiar en vosotros? Sé que la misión me queda muy grande si no recibo ayuda. Los asesinos caminapiedras mataron a mis camaradas y amenazan con llevarse la hoja”.

¿Por qué están los asesinos interesados por las hojas de Honor? “No lo sé, pero me temo que no puede ser nada bueno. Hemos mantenido las hojas de Honor en secreto durante años, por miedo a lo que harían líderes imprudentes si supieran de su existencia”.

¿Qué debemos hacer? “Nos encontramos rodeados por un batallón de soldados impulsivos y no quiero conflictos ni derramamiento de sangre. Viajemos con la caravana hasta los campamentos de guerra y averigüemos todo lo que podamos. Los chamanes de piedra tienen un contacto en los campamentos que sabrá qué hacer a continuación”.

Sea lo que sea que los PJs sugieran o pidan, Taszo les implora que actúen con el máximo secreto.

EMPAPADOS E INTERRUMPIDOS

Después de hablar con Taszo, concede al grupo unos minutos para discutir sus planes. Una vez que lleguen a una decisión (o a un punto muerto), lee lo siguiente:

Un alboroto atrae la atención de ambas caravanas. En el centro, una adolescente gesticula desesperadamente hacia el camino. Unos miedospren morados se reúnen a sus pies, y su voz es frenética.

“¡El carro está atascado y padre no quiere abandonarlo, necesitamos ayuda! ¡Por favor, es todo lo que tenemos!”.

Los soldados alezi parecen preocupados, pero tras echar un vistazo a la tormenta que se avecina, se dan la vuelta, tratando de ignorar a la chica.

Svalka, la elegante comerciante thayleña, interrumpe: “¡Nosotros transportamos vuestras armas y vuestro vino! ¡Seguro que podéis prescindir de algunos soldados para que la ayuden!”.

Si los PJs se acercan, el personaje con el que se llevan mejor los pone al corriente. La chica es Hana (**plebeya**, ella), hija de Tet Rebin, el comerciante de vinos desaparecido. El carro de Rebin está atascado en un profundo charco de crem fresco a varias decenas de metros del camino. Mientras el grupo habla con ella, se oye el sordo retumbar de un trueno en la distancia.

Tanto los comerciantes como Bordin piden al grupo que libere el carro o convenza a Rebin de que lo abandone. Bordin explica que anda corto de efectivos y ofrece a los héroes 50 marcos y su agradecimiento personal si llevan a Rebin, con o sin el carro, a un refugio antes de que llegue la tormenta. Si los PJs dudan, Svalka se ofrece a contribuir con 50 marcos más. Taszo está ansioso por ayudar, pero admite que es poco probable que pueda contribuir demasiado con un brazo roto.

Si los PJs aceptan, avanzad a “Atrapados en el crem”. Si se niegan, avanzad a “Quedarse con la caravana”.

ATRAPADOS EN EL CREM

Si los personajes van a ayudar a Rebin, Hana los guía rápidamente hasta su padre. Lee lo siguiente:

Un poco más adelante, por el sendero oeste, un carro y un chull están atrapados en el crem. El chull, con aspecto de cangrejo, mueve las patas inútilmente, tras haberse caído en un ángulo incómodo en un gran charco de crem húmedo. Mientras el viento empieza a levantarse, un hombre veden pelirrojo y que se está quedando calvo, tira con todas sus fuerzas de la cuerda atada a la bestia.

El hombre es Tet Rebin (**experto**, él), e intenta inútilmente mover el peso de su carro tirado por el **chull** (mostrado en el mapa 1.1). Solo se percata del grupo si se dirigen a él. Un PJ que examine el charco de crem, y supere una prueba de Deducción o Supervivencia CD 12, se dará cuenta de que el carro ha sido colocado de esta manera intencionadamente: los bandidos están intentando tender una emboscada.



MAPA 1.1: ATRAPADOS EN EL CREM

CÓMO CONVENCER A REBIN

Para convencer a Rebin de que abandone su carro, un PJ debe superar una prueba con una habilidad relevante contra su Defensa cognitiva 13 o su Defensa espiritual 13. Un PJ que presente argumentos acerca de la seguridad de Hana obtendrá una ventaja en la prueba. Sin embargo, Rebin tiene 4 puntos de concentración y gasta 2 para resistirse a cualquier argumento para que abandone el carro, explicando que todo el sustento de su familia se basa en él. Si Rebin está convencido, o si los PJ no logran persuadirlo, avanza a “La emboscada de los bandidos”.

CÓMO SACAR EL CARRO DEL CREM

Los personajes también pueden intentar ayudar a Rebin sacando su carro del crem. Se trata de un empeño en el que los PJs intentan superar varias pruebas de habilidad (consulta “Resolución del empeño”); cada éxito ayuda a sacar el carro un poco más del crem. Entre los posibles enfoques se incluyen:

Fuerza bruta. Tirar del carro con la cuerda es difícil, pero posible (Atletismo CD 18). Un PJ también puede subirse al carro y sacar los barriles de vino para aligerar algo de peso (Atletismo CD 13).

Voltear al chull. Voltear al chull le permite liberarse y ayudar a tirar del carro. Un PJ puede hacerlo manualmente (Atletismo CD 14), o puede calmar al chull y hacer que se voltee solo (Supervivencia CD 12). Este es un buen momento para subir la apuesta.

Ingeniería. Con un poco más de cuerda, que Rebin puede proporcionar, un PJ de mente rápida puede idear una solución (Manufactura CD 12) y coordinar a todo el mundo para liberar el carro (Liderazgo CD 12).

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones del carro como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DEL CARRO

Resultado	Ejemplo
🔍	El PJ se da cuenta de que el charco de crem ha sido creado intencionadamente. Si ya lo sabía, se percata de las huellas de los bandidos e intuye de dónde vendrá la emboscada.
💥	El PJ se queda atrapado en el charco de crem (consulta “Emboscada en el camino”).

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo consigue 3 éxitos antes que 3 fallos, o si completa el objetivo de cualquier otra forma.

Éxito. El grupo logra liberar el carro y el chull.

Fracaso. El carro está irremediablemente atascado, algo que incluso Rebin acaba admitiendo. La tormenta se acerca y reconoce que es hora de buscar cobijo.

QUEDARSE CON LA CARAVANA

Si los PJs se niegan a ayudar a Rebin a liberar su carro, Bordin envía a regañadientes tres lanceros de su compañía. Los soldados restantes siguen custodiando los carros y preparándose para la tormenta.

Los PJs que se queden con la caravana pueden intentar robar la hoja de Honor. Taszo no lo considera prudente, pero si los personajes se mantienen firmes en su decisión, les ayudará. En tal caso, avanzad a “Cómo robar la hoja de Honor”.

Los PJs también pueden quedarse atrás para buscar refugio, pero antes de que puedan encontrar un carro de tormenta vacío, los bandidos atacan. Avanzad a “La emboscada de los bandidos”.

CÓMO ROBAR LA HOJA DE HONOR

Si el grupo quiere colarse en el carro cerrado, dirige su intento de robo como un empeño (consulta “Resolución del empeño”). Las posibles estrategias incluyen:

Hablar con los guardias. Cuatro **lanceros** custodian el carro cerrado. Un PJ puede intentar distraerlos (Engaño o Persuasión CD 15) mientras otros PJs buscan la manera de entrar. Esta prueba sufrirá una desventaja, a menos que el personaje que distrae a los guardias haya ayudado previamente a la caravana Kholin.

Acercarse a hurtadillas. Los PJs pueden intentar acercarse discretamente al carro cerrado (Sigilo CD 16).

Entrar. La cerradura del carro está bien hecha, pero se puede forzar (Hurto CD 15). Un PJ que busque otras entradas en el carro podrá descubrir el panel suelto (Percepción CD 12; ver “Descubriendo a Kaiana”).

REGLA ESPECIAL: UN GOLPE CON MUCHO EN JUEGO

Los guardias del carro están en alerta; sube la apuesta en cualquier prueba hecha en su presencia. Si se sufre una Complicación, el empeño fracasa inmediatamente. Si se obtiene una Oportunidad, uno de los guardias es requerido para otro menester, lo cual otorga una ventaja en la siguiente prueba de Sigilo o Hurto del grupo.

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo consigue 4 éxitos antes que 2 fallos, o si completa el objetivo de cualquier otra forma.

Éxito. Los personajes abren el carro y ven a Kaiana, discípula de Ylt, justo después de intercambiar las hojas y empezando a retirarse. Avanzad a “Descubriendo a Kaiana”.

Fracaso. Un soldado detecta a los personajes y va a interrogarlos. Momentos más tarde, las caravanas son emboscadas por bandidos; avanzad a “La emboscada de los bandidos”.

DESCUBRIENDO A KAIANA

Si el grupo consigue acceder al carro, lee lo siguiente:

En el interior del carro, una mujer de pelo negro está agachada junto a un cofre abierto. Lleva una capa marrón sobre un vestido verde y sostiene una hoja esquilada con forma de púa enorme. Os mira con los ojos muy abiertos, y observáis un glifo verde pintado en su cara redonda. De repente, hay un destello cegador.

Kaiana (ella) ha terminado lo que vino a hacer: cambiar en secreto la hoja de Honor por otra hoja esquilada. Usa su capacidad Destello desorientador, huye a través de un tablón que cortó y lo vuelve a colocar tras ella. Tras el destello, Kaiana desaparece. En el centro del carro yace un largo cofre de metal con una compleja cerradura; tanto el carro como el cofre parecen intactos.

Los personajes pueden intentar investigar o interactuar con los siguientes elementos de esta escena:

El tablón cortado. Una prueba superada de Percepción CD 12 para registrar el carro revela un tablón en el suelo, cortado en ángulo para que su propio peso lo mantenga en su lugar. Al soltarlo, se crea una abertura lo suficientemente grande como para una criatura Mediana. Un PJ que examine el tablón y supere una prueba de Deducción CD 12 se dará cuenta de que fue cortado por una hoja esquilada.

La cerradura. El cofre está cerrado con un candado fabrial, alimentado por una pequeña gema de amatista. Los PJs con pericia en Manufactura de fabriales o que superen una prueba de Saber CD 16 comprenden que el dispositivo funciona como una cerradura de combinación segura. Para abrirla, se requiere superar una prueba de Hurto CD 25. El cofre contiene una hoja esquilada que Kaiana dejó en lugar de la hoja de Honor robada.

El glifo de Kaiana. Si un PJ intenta identificar el glifo verde en el rostro de Kaiana, usa la información incluida en la sección “Retirada coordinada”. Sin embargo, el PJ sufre una desventaja en esta prueba, ya que solo vio el glifo de Kaiana durante un segundo.

Después de que los PJs dispongan de un breve momento para investigar dentro del carro, los bandidos atacarán. Avanzad a “La emboscada de los bandidos”.

LA EMBOSCADA DE LOS BANDIDOS

Los bandidos atacan las caravanas (mostradas en el mapa 1.2) y el carro de Rebin en el camino (mostrado en el mapa 1.1). Su objetivo es distraer a la compañía de soldados, lo que permitirá a Kaiana completar el intercambio de la hoja de Honor. En el ataque participan veinte bandidos, pero la mayoría se centra en atacar a los soldados de los Kholin, usando tácticas de guerrilla para atraerlos.

Independientemente de la ubicación del grupo, cuatro bandidos se acercan lo suficiente como para atacar directamente a los PJs. Dependiendo de si los personajes están en la caravana o cerca del carro, avanzan a “Emboscada en la caravana” o “Emboscada en el camino”.

Cualquier PJ que haya fracasado en un empeño, o que esté conversando al inicio del ataque, sufrirá el estado Sorprendido.

Si **Taszo** está con el grupo, les ayuda a luchar. Los bandidos se centran en los PJs, y si sufre un impacto, Taszo se retira y se esconde.

EMBOSCADA EN EL CAMINO

Si el grupo intenta liberar el carro de Rebin (independientemente de si el empeño tuvo éxito o fracasó), los bandidos atacan inmediatamente después de esta escena, bloqueando el camino del grupo de vuelta a la Piedra del Concilio. Tras tres rondas de combate, avanzan a “Retirada coordinada”.

Durante el ataque, Rebin (**experto**) y Hana (**plebeya**) se acobardan, y los bandidos los ignoran, centrándose en el grupo.

Los personajes pueden intentar investigar o interactuar con los siguientes elementos de esta escena:

Charco de crem. El charco de crem es terreno difícil.

Además, cada movimiento a través del crem requiere

superar una prueba de Agilidad CD 10. Si falla, el personaje queda Retenido. Un personaje atrapado, u otro personaje que pueda alcanzarlo, podrá Usar una habilidad (►) para efectuar una prueba de Agilidad o Atletismo CD 10. Si la supera, el personaje queda liberado.

Carro y chull. Tanto el carro como el **chull** pueden proporcionar cobertura. Si se libera del lodo, el chull usa Retraerse en cada uno de sus turnos.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de la emboscada en el camino como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LA EMBOSCADA EN EL CAMINO

Resultado	Ejemplo
⚔	Si un bandido está a 1,5 metros o menos del charco de crem, cae en él y queda Retenido. Si no es así, el suelo mojado por la lluvia hará que uno de los bandidos resbale y quede Tumbado.
☀	Rebin y Hana deciden salir corriendo y uno de los bandidos sale tras ellos.

PROTEGIÉNDOSE DE UNA ALTA TORMENTA EN LA ENCRUCIJADA DE LA PIEDRA DEL CONCILIO



MAPA 1.2: LA CARAVANA

1 CASILLA = 3 M.

CARRETA CERRADA
CON LLAVE

CARAVANA DE
LA CASA KHOLIN

CARRO
DE TALN

ALTA
TORMENTA QUE
SE APROXIMA

CARAVANA DE
MERCADERES

EMBOSCADA EN LA CARAVANA

Si los PJs intentan entrar en el carro cerrado de la hoja de Honor cuando los bandidos atacan, añade dos **bandidos** más a los que atacan al grupo.

Algunos soldados alezi ya han buscado refugio cuando los bandidos atacan, pero un pelotón entero permanece listo para luchar. No es necesario hacer pruebas ni llevar la cuenta de la salud de los bandidos y soldados que luchan cerca de los personajes; simplemente sirven como telón de fondo mientras centras la narrativa en los PJs que luchan contra los bandidos que tienen más cerca. Tras tres rondas de combate, avanzad a “Retirada coordinada”.

Los personajes pueden intentar investigar o interactuar con los siguientes elementos de esta escena:

Carros. Los diversos carros alrededor del campamento pueden proporcionar cobertura (consulta el mapa 1.2).

Fardos de armas. Hay fardos de armas junto al carro de Nen en la caravana de mercaderes, y varias armas cerca de los carros de los soldados Kholin. Los PJs pueden usar la acción Interactuar para conseguir una *jabalina*, una *lanza corta* o una *lanza larga*.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de la emboscada en la caravana como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LA EMBOSCADA EN LA CARAVANA

Resultado	Ejemplo
	Llega un soldado alezi y atraviesa con su lanza a uno de los bandidos que se enfrenta a los PJs. El bandido sufre 5 (1d6 + 2) de daño.
	Un bandido rompe la puerta del carro de Nen y lo saca a rastras agarrándolo por el cuello.

RETIRADA COORDINADA

Los bandidos se retiran después de tres rondas o cuando solo queda con vida uno de los bandidos que luchan contra los PJs, lo que ocurre antes. Una vez se dé esta condición, lee lo siguiente:

Un silbido agudo interrumpe la batalla. En ese momento, la postura de los bandidos cambia a la defensiva. Se retiran, corriendo hacia la masa turbulenta de una muralla de tormenta apenas visible en el horizonte.

Este silbido es la señal de Kaiana a los bandidos de que ha conseguido completar el robo. Los bandidos restantes huyen, dirigiéndose directamente hacia la alta tormenta inminente. Los soldados cercanos se burlan de los bandidos, preguntándose en voz alta qué clase de idiotas atacan con una alta tormenta tan cerca. Después de que el grupo disponga de un momento para examinar los cuerpos de los bandidos, si les interesa, avanzad a “Hacia la tormenta”.

EXAMINAR LOS CUERPOS

Los bandidos derrotados tienen sus armas y 1d6 marcos cada uno, y, además, uno de ellos lleva una *ganzúa*.

Como seguidor de Ylt, uno de ellos lleva un glifo de Vigilante de la Verdad toscamente tatuado en la muñeca; cualquier PJ que haya visto a Kaiana reconocerá este glifo como el que tiene pintado en su rostro. Los personajes con pericia en Religión, o que superen una prueba de Saber CD 14, identificarán el glifo como una variante de “Palah”, uno de los diez glifos fundamentales de la teología vorin. Palah se asocia con las esmeraldas, la flora, el conocimiento y la generosidad.

Si los personajes no lo hacen, Taszo encuentra este glifo, lo que conduce a “La comprensión de Taszo”.

HACIA LA TORMENTA

Tras el ataque de los bandidos, el grupo apenas dispone de unos minutos antes de que la alta tormenta embista con toda su fuerza.

Si los personajes ayudan a Rebin, regresan a la Encrucijada de la Piedra del Concilio para encontrarse con las consecuencias del ataque de los bandidos. Algunos soldados cojean y las caravanas de mercaderes muestran daños superficiales, pero, por lo demás, todo el mundo está a salvo. Los alezi se dirigen a un refugio improvisado, y los mercaderes al carro de tormenta de Nen. Este grita a los personajes para que se unan al resto.

LA COMPRENSIÓN DE TASZO

En algún momento, durante o inmediatamente después del ataque, Taszo se da cuenta de que la emboscada de los bandidos era una distracción y que estos están aliados con los mismos asesinos que buscan la hoja de Honor.

Cuando Taszo ve el glifo o escucha mencionar a una mujer con la cara pintada, palidece y explica que este símbolo es el mismo que llevaban los asesinos que mataron a sus amigos. Con esta revelación, lee lo siguiente:

El chamán mira hacia atrás, hacia la muralla de tormenta que se acerca rápidamente, por donde huyeron los bandidos. La comprensión se dibuja en su rostro: “Tienen la hoja de Honor. No sé cómo lo han hecho, ¡pero tienen la hoja!”. Sale corriendo, saltando rocas y arbustos hacia la muralla de tormenta que se avecina, con su brazo roto balanceándose de manera extraña.

Pregunta si alguno de los PJs sigue a Taszo. La muralla de tormenta está cerca, así que el grupo debe decidir si buscar refugio en un carro de tormenta cercano. Si lo siguen, avanzad a “Siguiendo a Taszo”. De lo contrario, avanzad a “Mantenerse a salvo”.



SIGUIENDO A TASZO

Si cualquiera de los PJs sigue a Taszo, lee lo siguiente:

La muralla de tormenta se extiende miles de kilómetros en ambas direcciones, engullendo las colinas conforme avanza hacia vosotros. Golpea contra el macizo de piedra del Concilio en ángulo, unos treinta metros al este. La lluvia repi-quetea en el suelo, creando un redoble ensordecedor. A unos tres metros por delante de vosotros, Taszo parece increíblemente diminuto ante la enormidad de la tormenta.

Pregunta a los jugadores por qué siguieron a Taszo y qué piensan sus personajes mientras la muralla de tormenta avanza hacia ellos. Después de que compartan sus ideas, asigna a cada PJ el estado Determinado; este estado les permite añadir una Oportunidad a una prueba que fallen antes del final del próximo combate. Luego lee lo siguiente:

En un instante, Taszo está frente a vosotros, lanzándose contra el viento y usando la pared de la formación rocosa para mantenerse firme. Al cabo de otro instante, ha desaparecido, engullido.

Da un momento a los jugadores para que describan si hacen algo antes de que llegue la muralla de tormenta. Luego, lee lo siguiente:

La muralla de tormenta impacta. Aguas heladas y nubes de escombros asfixiantes os azotan. El viento es tan fuerte que puede levantar a una persona incluso a pesar del muro protector del macizo de piedra. Por encima del viento y la lluvia ensordecedores, se oye un estruendo. Una roca cae a solo tres metros de vosotros.

Aunque los PJs están parcialmente protegidos por la formación rocosa mientras la muralla de tormenta descarga sobre sus cabezas, aún deben sortear su furia. El interior de la tormenta es un caos, obstruyendo la vista y el oído. Cada PJ debe superar una prueba de Atletismo o Supervivencia CD 13 para avanzar en la dirección por donde desapareció Taszo; los personajes con la pericia Oyente obtienen una ventaja debido a su familiaridad al desenvolverse por altas tormentas. Si falla, un personaje sufre 3 (1d6) de daño por golpe a causa de la tormenta y queda Tumbado. Si la supera, sufre la mitad del daño y no queda Tumbado.

Haz también que cada personaje efectúe una prueba de Disciplina. Lee el pasaje siguiente al personaje que saque el resultado más alto:

Mientras luchas contra la furia de la tormenta, notas una sensación repetitiva de algo que choca contra tus pies. Buscando la causa, encuentras una piedra tosca, no mucho más grande que un guijarro, girando rápidamente a tu alrededor. En cuanto descubres su presencia, la piedra empieza a rodar en la dirección a la que se dirigía Taszo.

Mientras la extraña piedra va rebotando por el suelo, el cielo se llena de relámpagos, iluminando tres figuras humanoides junto a la pared de la formación rocosa. La piedra se dirige directamente hacia ellas.

Oculto dentro de esta piedra está Po'ahu, la cumbrespren de Taszo. Intenta desesperadamente conseguir la ayuda del grupo. Si un PJ coge la piedra (ya sea ahora o más tarde), está extrañamente caliente al tacto y tira de él como si lo hiciera una fuerza invisible.

LOS CANTORES Y LAS TORMENTAS

Durante la alta tormenta, los personajes de ascendencia cantora pueden decidir cambiar de forma valiéndose de su talento Cambiar de forma.

INTERCAMBIO BREVE

Delante se encuentran Kaiana, Ylt (él) y un leal a Ylt llamado Veth (él), que acaba de apuñalar a Taszo en el estómago. Si los PJs siguen a Po'ahu o avanzan hacia las figuras por su cuenta, lee lo siguiente:

Se oyen dos voces, la primera aguda y alterada.

“¡Dijiste que no matarías más!”. La segunda voz es más baja y segura.

“Era necesario, Kaiana. Preví que conduciría a otros hacia nosotros”.

Pregunta a los jugadores si sus personajes siguen avanzando. En caso afirmativo, lee lo siguiente:

Un hombre iriali alto, escultural y de piel dorada se yergue tranquilo en medio de la tormenta, con su larga túnica verde ondeando al viento. En sus manos, sostenida casi con ternura, lleva una larga hoja esquilada con púas. A su lado, una mujer reshi parece disgustada. Su pelo liso y negro azabache enmarca un rostro redondo, y su capa marrón combina con los tonos apagados de las colinas circundantes. Una tercera figura, un hombre alezi con la cabeza rapada, está de pie armado con una espada. El mismo glifo verde adorna los rostros de los tres.

A sus pies yace Taszo. Gime y se agarra el costado, del que sobresale una daga, y la sangre se mezcla con la lluvia torrencial. Junto a Taszo, una piedrecita le golpea suavemente la pierna.

“Tenemos que seguir adelante”. Los ojos del hombre de piel dorada resplandecen con un verde brillante y, misteriosamente, su cabeza se gira de inmediato en vuestra dirección. “Veth, aquí vienen más. Encárgate de ellos”.

Ylt y la reticente Kaiana escapan hacia el caos de la alta tormenta (consulta “Efectos del campo de batalla”) mientras **Veth** se vuelve hacia los personajes., Veth, un leal a Ylt de la base secreta de los Ojos de Pala (consulta el capítulo 7), se niega a comunicarse y lucha a muerte, pues el robo de la hoja solo puede permanecer en secreto matando a todos los testigos.

EFFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

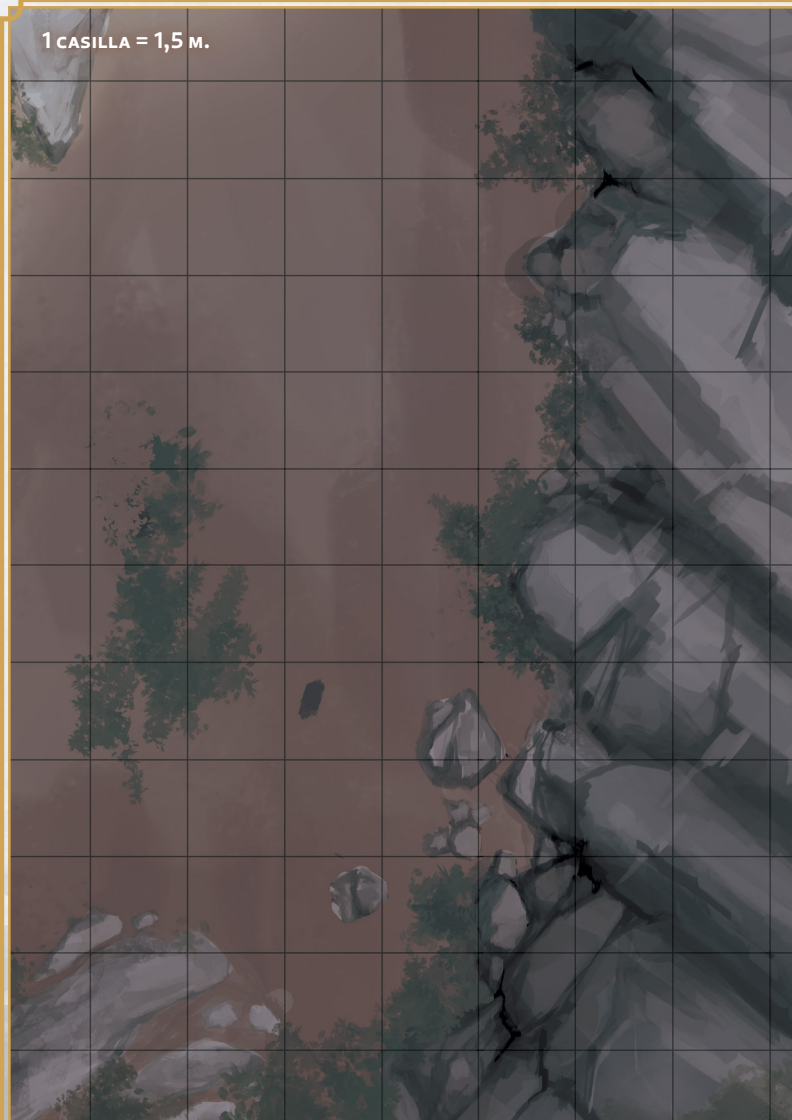
Durante el combate con Veth (consulta el mapa 1.3), los siguientes efectos están activos:

Alta tormenta. El macizo de roca cercano bloquea la mayor parte de la ira de la alta tormenta. Aun así, al comienzo de cada ronda de combate, tira en la tabla Efectos de la alta tormenta y pide a cada combatiente que realice la prueba correspondiente (no requiere acción).

Abandonar el refugio. Seguir a Ylt y Kaiana hacia el interior de la tormenta es imposible sin la sanación de luz

MAPA 1.3: BATALLA CON VETH

1 CASILLA = 1,5 M.



tormentosa que los protege a ambos. Si un PJ se aleja a más de 15 metros de la Piedra del Concilio, adviértele que quedará expuesto a toda la fuerza de la alta tormenta. Si un PJ entra en la tormenta de todos modos, sufre 6 (1d12) de daño por golpe al inicio de cada uno de sus turnos.

EFFECTOS DE LA ALTA TORMENTA

d4	Efecto
1	Una fuerte ráfaga de viento te impacta. Debes superar una prueba de Agilidad CD 12 o quedas Tumbado.
2	Cae una lluvia gélida. Debes superar una prueba de Disciplina CD 10 o tus ataques a distancia sufren una desventaja hasta el final de tu siguiente turno.
3	Un rayo impacta peligrosamente cerca. Debes superar una prueba de Disciplina CD 10 o quedas Desorientado hasta el final de tu siguiente turno.
4	Cae un trozo de la Piedra del Concilio. Sube la apuesta y haz una prueba de Agilidad CD 10 para evitar las rocas que caen. Si fallas, sufres 2 (1d4) de daño por golpe. Si sufres una Complicación, las rocas caen en lugares inoportunos; con una Oportunidad, caen en lugares oportunos.

TRAS LA BATALLA

Para cuando los personajes llegan a Taszo, este ya está herido de muerte. Mientras la tormenta sigue azotando, pueden tener su última conversación con él. Avanzad a “Una promesa”.

MANTENERSE A SALVO

Bordin comprende que el grupo no corra tras Taszo debido al peligro de la alta tormenta. Los dirige al carro de tormenta de Nen, que tiene asientos disponibles. Un minuto después, la tormenta azota. Lee lo siguiente:

La altísima muralla de tormenta envuelve las colinas, reduciendo a Taszo a una mota al chocar contra ella. Nen cierra la puerta del carro de tormenta, y os sume en la oscuridad.

Pregunta a los jugadores qué piensan sus personajes mientras esperan que pase la tormenta. Luego lee lo siguiente:

Suena una especie de rugido, bajo al principio y luego increíblemente fuerte: la muralla de tormenta impacta. El suelo bajo vuestros pies tiembla, los numerosos objetos asegurados se sacuden. Solo hay oscuridad, la lluvia torrencial y el aullido del viento. Nadie pronuncia una sola palabra.

La tormenta pasa en media hora. Todo el mundo sale cautelosamente, con aire sombrío. Las fortificaciones contra la tormenta resisten y las personas y las mercancías de la caravana han resultado ilesas.

Si los PJs no lo hacen por sí solos, Bordin les dice que deberían ir a buscar a Taszo. Los personajes lo encuentran acurrucado cerca del borde del macizo rocoso. Una extraña formación de piedra, como una pequeña ola, protege su cuerpo. Superar una prueba de Supervivencia CD 8 revela que la formación de piedra no es natural. Aunque los PJs no lo saben, fue una manifestación espontánea de las incipientes habilidades de Taszo como Custodio de la Piedra. Avanzad a “Una promesa”.

UNA PROMESA

Taszo agoniza cuando el grupo le encuentra. Pudo observar bien a Kaiana, Ylt, Veth y la hoja de Honor, pero pagó un alto precio por ello, pues Veth lo hirió de muerte, clavándole en el estómago una daga con un glifo. (Consulta “Repercusiones” para más detalles sobre esta daga).

Si un PJ supera una prueba de Medicina CD 12, o intenta curar a Taszo, este agradece que le haya aliviado el dolor, pero siente que la vida se le escapa.

Mientras yace moribundo, extiende la mano y agarra la del PJ más cercano si se lo permite. Habla débilmente, pero mantiene un agarre firme y una mirada intensa. Lee el texto siguiente:

“La vi. La hoja de Honor. Los asesinos están liderados por un hombre de piel dorada. Él... eran demasiado poderosos; la tormenta no significaba nada para ellos”. Tose, y la sangre le mancha los labios antes de continuar. “La hoja era mi misión. Por favor, debéis cumplirla vosotros. Debéis reunir la hoja de Honor de Taln con las demás en Shinovar. Id a los campamentos de guerra. Mis hermanos chamanes de piedra han contratado a una poderosa aliada. Se llama Liss. Encontradla, ella sabrá qué hacer”.

Taszo se levanta, luego se deja caer al suelo, con la respiración entrecortada. Se esfuerza por pronunciar las siguientes palabras. “El Chamanato os recompensará, lo juro. Sois caminapiedras, pero puede que seáis lo único que se interponga entre este mundo y la próxima Desolación”.

Si nadie había recogido la piedra misteriosa antes, Po’ahu sigue al lado de Taszo. De lo contrario, busca en su ropa y el suelo frenéticamente, preguntando: “¿Habéis visto a mi espíritu de piedra?”. Una vez que encuentra a Po’ahu, la pone en manos del PJ que parece más conmovido por su súplica. Lee lo siguiente:

“Júralo sobre esta piedra”. Abre su puño cerrado y revela una roca. Con las fuerzas que le quedan, la empuja hacia ti.

Los PJs podrían responder inmediatamente y jurar encontrar la hoja de Honor; si no lo hacen, pregunta a los jugadores si alguno de sus personajes promete ayudar a Taszo. Si aceptan, lee lo siguiente:

Las palabras os abandonan, resonando en la pared de piedra. La voz desconsolada de una mujer susurra como grava, aparentemente pronunciada desde la propia formación rocosa: “¡Este juramento... no... romperás!”.

Mientras la voz de Po’ahu se desvanece y se completa la promesa, Taszo concluye:

“Vosotros, mis hermosos amigos... qué suerte tengo de haberos encontrado”. Se tira del collar, asegurándose de que su rostro esté despejado, apuntando al cielo. “No oculto mi rostro a los dioses. No muero avergonzado. Mi misión ha sido otorgada, y muero entre amigos”. Sonríe mientras sus ojos se cierran y su cuerpo se relaja.

Consulta la sección “La piedra de Taszo” al final de este capítulo para obtener más detalles sobre cómo interactúa Po’ahu con el grupo.

REPERCUSIONES

Bordin ayuda al grupo a celebrar un sencillito funeral para Taszo, quemando ritualmente su cuerpo bajo la Piedra del Concilio. La única posesión notable de Taszo era su *espada lateral*.

LOS MERCADERES

Si los PJs ayudaron a Rebin y Hana, todos los mercaderes los ven con buenos ojos y podrían reaparecer más tarde para ayudarlos en los campamentos de guerra. Nen ofrece a cada uno de los “buenos héroes” un arma a su elección: una *jabalina*, una *lanza corta* o una *lanza larga*.

Si los PJs salvaron el carro, Rebin les da a los personajes una botella de *alcohol (vino rojizo)* valorada en 150 marcos y les dice que lo busquen en el *Chull Gruñón*, situado en el campamento de guerra de los Kholin.

Si los PJs no ayudaron a Rebin, Hana, con mirada triste, explica que su padre murió durante la emboscada, junto con los lanceros de Bordin.

LA DAGA DE VETH

La alta tormenta borró casi todo rastro de los bandidos, pero sus cuerpos permanecen. Si el grupo luchó contra Veth, su cuerpo es fácil de encontrar. Si no lo hizo, sus únicas pistas son la daga que encontraron en el cuerpo de Taszo y el inusual glifo que aparece tanto en esa daga como en el tatuaje del bandido muerto:

Daga. La daga, hecha con una punta de lanza, está grabada con el mismo glifo que estaba en la muñeca del bandido y en los rostros de Kaiana, Ylt y Veth.

Glifo. Consulta la sección “Retirada coordinada”, más arriba, para una explicación del glifo. Nadie de las caravanas lo reconoce.

Bordin explica que el problema de los bandidos es complicado y lleva años así. Aunque nadie sabe dónde está su base, Bordin anima al grupo a buscar respuestas en los campamentos de guerra alezi.

DAGA INSCRITA
CON UN GLIFO



DENUNCIA DE LA HOJA ROBADA

Si los PJs denuncian el robo de la hoja, Bordin escucha con preocupación. Admite que nunca ha visto el arma, ya que está guardada bajo llave con una secuencia de glifos específica que Navani Kholin le confió. Explica que si un ladrón hubiera forzado la cerradura sin conocer la combinación, saltaría a la vista. Para convencer a Bordin de que investigue más, un PJ debe superar una prueba de Persuasión CD 15. Si lo hace, Bordin revisa la caja él mismo y les muestra al grupo lo que hay dentro: una hoja esquilada con púas. Tras verla, descarta cualquier otra preocupación, creyendo que solo los necios robarían una hoja tan valiosa para dejar otra en su lugar. Durante el resto del viaje, Bordin duplica el número de guardias que vigilan la hoja esquilada y se une a ellos siempre que está despierto.

EL FAVOR DE BORDIN

Si el grupo convenció a Ellar, rescató a Rebin o intentó rescatar a Taszo, Bordin los aprecia mucho. Esto les otorga su favor y mejora sus interacciones con él en las Llanuras Quebradas.

Si el grupo se negó a ayudar a Rebin o fue descubierto comportándose de forma sospechosa cerca del carro de la hoja, Bordin no verá con buenos ojos a los héroes, lo que afectará negativamente sus interacciones con él en las Llanuras Quebradas.

LA PIEDRA DE TASZO

Po'ahu es una cumbrespren que estaba en proceso de vinculación con Taszo. Eventualmente revelará más sobre sí misma en el capítulo 2, pero, por ahora, se oculta en una piedra de basalto marrón grisáceo toscamente tallada que se siente cálida al tacto. Tras su susurro inicial a los personajes, llora a Taszo, sumiéndose en un estado de dolor y disociación. Para saber más sobre Po'ahu, consulta la sección "Personajes principales" en la introducción de este libro.

UN NUEVO VÍNCULO

Po'ahu observa a cada uno de los PJs, especialmente a cualquiera que ha seguido a Taszo hacia la tormenta. Se siente atraída por un personaje que muestra rasgos de fiabilidad, extroversión o alegría.

Hasta que Po'ahu se revela, el vínculo spren en desarrollo es inconsciente. Si ningún personaje comienza a vincularse con Po'ahu, ella seguirá siendo un vínculo spren potencial durante toda la aventura.

EL CUMPLIMIENTO DE UN JURAMENTO

En honor de Taszo, Po'ahu quiere quedarse con el grupo para asegurarse de que cumplen su promesa. Si un PJ intenta deshacerse de ella, la encontrarán más tarde en un bolsillo de su ropa o mochila.

CAMINO A LA RADIANZA: CÓMO ATRAER A UN SPREN

Por ahora, Po'ahu es un misterio para los personajes, pero puedes informar a los jugadores de que un spren está observando al grupo. Comenta si alguien del grupo está interesado en que su personaje forme un vínculo Nahel (consulta "Cómo jugar como Radiante" en el capítulo 5 del *Manual del Archivo de las Tormentas*). Si varios jugadores están interesados, Po'ahu elige al personaje que defendió con más fervor a Taszo. Anima a ese jugador a elegir el talento Primer Ideal (Custodio de la Piedra) como su talento de nivel 2, si le interesa.

EL VIAJE CONTINÚA

Al iniciar el verdadero viaje hacia las Llanuras Quebradas al amanecer siguiente, los personajes avanzan al nivel 2.

El resto del viaje es mucho menos accidentado, y el capítulo 2 empieza con la llegada del grupo a los campamentos de guerra alezi.

TRAS LA PISTA DE DOLIENTE

TRAS SUPERAR LAS ALTAS TORMENTAS, SUFRIR EL BANDIDAJE y hacer y perder amigos, la caravana finalmente abandona las montañas. Tras varios días de viaje, afortunadamente tranquilos, el convoy llega a las zonas protegidas por los ejércitos de Alezkar.

CÓMO DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Cuando la caravana llega a los campamentos alezi en las Llanuras Quebradas, Bordin lleva al Heraldo Taln a un lugar seguro y deja que los PJs exploren los alrededores. Los personajes proactivos pueden buscar a los chamanes de piedra, contactar con Liss o buscar información sobre los extraños glifos de los bandidos. Otros podrían querer explorar los campamentos por sus propios motivos. Tras reunirse con Liss, los PJs deben infiltrarse en el monasterio del campamento de los Kholin y hablar con Taln, quien revela que su hoja de Honor se encuentra en Rathalas, la ciudad quemada.

Este capítulo incluye algunos encuentros con los Hijos de Honor. Esta organización encubierta está obsesionada con restablecer el dominio de la Iglesia vorin resucitando tanto la amenaza de los Portadores del Vacío como a los Heraldos para combatirlos.

La *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* ofrece más información sobre las Llanuras Quebradas (en el capítulo 4) y los Hijos de Honor (en el capítulo 5).

Este capítulo es un mundo abierto (*NdC: sandbox en argot rolero*) impulsado por los jugadores, donde el grupo puede dividirse para buscar información en la relativa seguridad de los campamentos de guerra. Antes de empezar, familiarízate con las seis escenas que se detallan en “Buscando por los campamentos de guerra”, ya que pueden darse en cualquier orden. Prepárate para ir cambiando de grupo según las escenas y haz que el foco vaya cambiando entre todos los personajes.

PROGRESO DE PERSONAJES

Los personajes empiezan este capítulo en el nivel 2 y suben al nivel 3 tras reunirse con Taln.

Las siguientes decisiones ofrecen oportunidades para introducir spren, fortalecer vínculos spren o jurar Ideales:

- ♦ La interacción de los PJs con las seis escenas del campamento de guerra.
- ♦ Si los PJs deciden luchar o negociar pacíficamente con el equipo de Calinai.
- ♦ Devolviendo la lucidez a Taln.
- ♦ Negociando con Meridas Amaram.

Los personajes con metas relacionadas con aprender más sobre los Heraldos, las hojas de Honor o los Radiantes tienen la oportunidad de hacerlo al visitar a Shansan en el Devotario de la Mente, hablar con Liss y hablar con Taln.

UN RESPIRO

Presenta las Llanuras Quebradas leyendo lo siguiente:

Con silenciosa determinación, la caravana avanza a través de las Montañas Irreclamadas hacia las Llanuras Quebradas. Aquí, profundos abismos surcan la tierra, rompiendo el terreno en una interminable extensión de áridas mesetas.

Avanzáis hacia vuestro destino en el extremo occidental de las llanuras: diez enormes cráteres, cada uno de ellos ocupado por un campamento de guerra desde el cual los alezi libran la guerra contra los parshendi. Más al oeste, una pequeña ciudad comercial sirve colectivamente a los campamentos, y el palacio del rey se alza imponente sobre todos ellos.

Los PJs con pericia Alezi conocen a los diez altos príncipes que acampan aquí: Roion, Sadeas, Aladar, Kholin, Vamah, Ruthar, Thanadal, Hatham, Bethab y Sebarial. También conocen la ubicación de los campamentos, de norte a sur. Los PJs sin pericia Alezi deben superar una prueba de Saber CD 12 para recordar los nombres, y desconocen la ubicación específica de cada campamento.

Cuando la caravana entra en el campamento de los Kholin, lee lo siguiente:

El campamento dirigido por la casa Kholin se rige por la precisión y la disciplina. Los cuarteles son edificios de piedra levantados mediante el moldeado de almas y dispuestos en filas rectas y reglamentadas. Las camaretas forman un círculo irregular alrededor de un complejo de mando central, que alberga a los oficiales Kholin y sus familias.

El sargento Ellar da órdenes a los soldados alezi para que lleven rápidamente a su prisionero ante el alto príncipe Dalinar, aunque los soldados esperan un gesto de aprobación de Bordin antes de proceder con su tarea. Bordin se separa de sus tropas para ofrecerles una breve despedida:

“Si queréis comer y descansar un poco antes de continuar con vuestro camino, podéis uniros a las tropas en el comedor. Después de eso... ¿qué os depara el futuro?”

En nombre de la camaradería, Bordin está dispuesto a ayudar a los PJs a instalarse en los campamentos de guerra y les ofrece la siguiente información:

¿Dónde podemos encontrar aposento? “Enviaré un mensaje para que os consigan una habitación en el *Chull Gruñón*, aquí en el campamento. La primera noche corre de mi cuenta”.

¿Dónde podemos encontrar información o localizar a alguien? “Buscad a la brillante Bettani; es escriba del alto príncipe Dalinar y se cree bibliotecaria. O, al menos, es lo más parecido que hay a una aquí, en las Llanuras”.

¿Algún consejo sobre qué ver o hacer aquí? “Mi cometido no me deja mucho tiempo libre, pero mis hombres disfrutaban de las casetas de fieras del Mercado Exterior. Cuando estéis fuera del campamento de los Kholin, permaneced alerta. La guerra vuelve insensatos a los indisciplinados”.

Si el grupo estableció una relación favorable con Bordin en el capítulo 1, o si le piden ayuda directamente, este se ofrece a ayudarles a encontrar más información sobre los glifos de los bandidos. Si los PJs la mencionan, también puede ayudarles a encontrar a Liss, el contacto de los chamanes de piedra. Sin embargo, a cambio, primero les pide su ayuda. Si los personajes aceptan, dirige la escena “Ofensiva en los abismos” en “Buscando por los campamentos de guerra”.

EL CAMPAMENTO DE GUERRA DE LOS KHOLIN

El campamento de guerra de los Kholin es un bastión de orden en medio de una intensa actividad bélica. Aunque aparentemente es la base del ejército de Dalinar Kholin, las tradiciones alezi animan a los soldados y mayordomos a tener a sus familias consigo.

De esta manera, el campamento se ha convertido en una comunidad autosuficiente. Además de viviendas y cuarteles, el campamento alberga varias tabernas, posadas, mercados y talleres para dar servicio a un ejército de diez mil hombres.

A diferencia de los demás campamentos, el ejército Kholin mantiene un entorno funcional. La mayoría de los edificios permanentes son búnkeres de moldeado de almas, incluyendo hogares para los “ojos claros” de casta superior. Sin embargo, el campamento no es del todo monótono; las banderas que ondean en los edificios militares y los uniformes de los soldados están adornados con el azul vibrante de la casa Kholin.

El campamento de los Kholin puede servir como base de operaciones del grupo, aunque es probable que también explore otros campamentos de guerra y el Mercado Exterior. Dentro del campamento de los Kholin, este capítulo prevé que los PJs visiten el monasterio del fervor, el búnker de Bettani, el Devotario de Shansan y el cuartel del sargento Ellar. Cada una de dichas localizaciones se detalla en secciones posteriores. Sin embargo, el grupo también podría querer visitar los siguientes lugares útiles, representados en el mapa 2.1.

LONJA DE LANZAS

Mercado

Los mercados de los campamentos de guerra se agrupan cerca de la abertura del cráter para facilitar la carga y descarga de mercancías. Aunque las mercancías disponibles no son tan variadas ni tan viajadas como las del Mercado Exterior, el ejército de los Kholin ha cultivado una relación con mercaderes fiables y de confianza. Los intendentes asignados a los cuarteles del campamento suelen negociar reparaciones y equipo con los intermediarios de la Lonja de lanzas.

El principal intermediario de la lonja es Yarren (**guardia**, él), un sargento retirado, impulsivo y con buen ojo para el acero de calidad. La tienda de Yarren ofrece todo tipo de armas pesadas y ligeras, además de armaduras, por un valor de hasta 120 marcos.

Si los PJs impresionaron a Bordin o ayudaron a Nen, amigo y colega de Yarren, en el capítulo 1, Yarren ha oído hablar de sus hazañas y les ofrece un 20% de descuento.

EL CHULL GRUÑÓN

Taberna

Las oscuras y humeantes salas comunes del *Chull Gruñón* siempre están animadas con la juerga beoda de los soldados Kholin. La barra, atendida por una mujer llamada Ka (**plebeya**, ella), solo dispone de una selección limitada de bebidas; cuando celebran una batalla victoriosa en las mesetas, los soldados rara vez se molestan en gastar sus esferas en alcohol de calidad. Sin embargo, las puertas del *Chull* también están abiertas a huéspedes más adinerados. Los mercaderes más pudientes suelen alquilar trastiendas privadas para hacer tratos y ofrecer a los clientes vinos de calidad. El mercader Rebin, con quien los PJs quizás hayan entablado amistad en el capítulo 1, es quien suministra el vino.

Un PJ que busque alojamiento podrá alquilar una de las pocas habitaciones modestas disponibles por 2 marcos la noche. Cualquier PJ que gaste generosamente sus esferas en la barra podrá convencer a Ka para que le deje dormir gratis en la sala común, superando una prueba de Persuasión CD 10.

TALLERES AZULES

Taller

Dado que Navani, la madre del rey, es una mecenas de las ciencias, muchos eruditos y fervorosos están ansiosos por ejercer sus oficios en el campamento de guerra de los Kholin. La propietaria de los Talleres Azules, una joven artífabrica llamada Ishali (**experta**, ella), se esfuerza especialmente en atraer clientes. Sus canciones improvisadas sobre las últimas tecnologías fabriles son bastante populares en las calles circundantes.

Ishali vende fabriles comunes por un valor de hasta 500 marcos. También está encantada de compartir sus materias primas con cualquier personaje dispuesto a hacerle un poco de publicidad, especialmente si sabe cantar.

MAPA 2.1: CAMPAMENTO DE GUERRA DE LOS KHOLIN



BUSCANDO POR LOS CAMPAMENTOS DE GUERRA

El grupo tiene vía libre para explorar los campamentos de guerra y seguir los ganchos que les interesen. En las seis escenas de esta sección, los PJs pueden averiguar cosas sobre los alezi y el conflicto en las Llanuras Quebradas, explorar las metas y trasfondos de sus personajes, y avanzar en la trama principal buscando a Liss, el contacto alezi de los chamanes de piedra.

INDICIOS Y FAVORES

Cada escena de esta sección podrá otorgar al grupo un **indicio**: una pista que les ayudará a localizar a Liss. Estos indicios se detallan en la sección “Cómo encontrar a Liss”.

Muchos PNJs de este capítulo también ofrecen **favores**: una relación positiva que el grupo puede aprovechar durante el último empeño de este capítulo para llegar a Taln. Cada vez que el grupo consiga el favor de alguien, asegúrate de que los jugadores anoten quién es esa persona; pueden reclamar esos favores durante la sección “Heraldo de la Guerra”, al final de este capítulo, o en la sección “Viaje a Rathalas”, al principio del capítulo 3.

ESCENAS DEL CAMPAMENTO DE GUERRA

La tabla Escenas del campamento de guerra resume las seis escenas de esta sección, que pueden desarrollarse en cualquier orden (excepto “Ojos de Doliente”, que no debería ser la primera). Prioriza las escenas que aborden los trasfondos y los caminos heroicos de los personajes.

GANCHOS DE ESCENAS

Cada escena ofrece dos posibles ganchos para presentarla: uno activo, que puedes usar mientras los PJs buscan a Liss, y otro pasivo, que puedes usar mientras los PJs llevan a cabo otras actividades en los campamentos de guerra.

La tabla Escenas del campamento de guerra resume ambos ganchos, mientras que las escenas de cada sección los presentan con más detalle. Independientemente del gancho que elijas, cada escena proporcionará un indicio sobre el paradero de Liss (consulta “Cómo encontrar a Liss”).

CÓMO ENCONTRAR A LISS

Liss mantiene un perfil discreto y no ha usado su nombre en ninguno de sus tratos en el campamento de guerra. Su último encuentro con los chamanes de piedra fue en el antro de juego *El Rocabrote Rojo*. Para localizar a Liss, es necesario seguir una serie de indicios, cada uno de ellos basado en rumores de personas que presenciaron dicho encuentro. Los indicios deberían revelarse en el siguiente orden:

1. El dueño thayleño de una caseta de fieras ganó un pollo extraño al apostar con un misterioso viajero shin.
2. Un viajero shin visitó el campamento de guerra de Aladar para ir a *El Rocabrote Rojo*, un antro de juego.
3. El viajero shin se reunió con una mujer atractiva, de complexión robusta y pelo oscuro, en *El Rocabrote Rojo*.
4. Han visto a una mujer que coincide con esa descripción deambulando por el Mercado Exterior, cerca de la panadería *Horno de Crem*.

Avanzad a “El contacto” cuando el grupo haya obtenido los cuatro indicios necesarios para encontrar a Liss o haya completado cinco escenas. Si no tienen suficientes indicios para encontrar a Liss, es ella quien encuentra al grupo.

PO’AHU SE REVUELVE

Cada vez que el grupo consigue un indicio, la cumbrespren de Taszo, Po’ahu, está más segura de que son las personas indicadas para continuar con la misión de Taszo. Sin embargo, dado que su conexión con el mundo se debilita sin el vínculo de Taszo, solo puede comunicarse de forma limitada.

Siempre que un PJ consiga un indicio o actúe con una fiabilidad excepcional (un principio fundamental de los Custodios de la Piedra), tira contra la tabla Reacciones de Po’ahu. Po’ahu emerge por completo cuando el grupo se encuentra con Liss en “El contacto”. Si los PJs se desvían demasiado de la tarea y abandonan la petición de Taszo, la roca de Po’ahu cruje y muestra signos de convertirse en polvo.

REACCIONES DE PO’AHU

d4	Reacción
1	La roca emite el sonido de estar siendo triturada por dentro.
2	La roca vibra ligeramente.
3	La roca se mueve sin que nadie la toque.
4	La roca se rompe, pero se vuelve a unir sin dejar marca alguna.

ESCENAS DEL CAMPAMENTO DE GUERRA

Escena	Resumen	Gancho activo	Gancho pasivo
Ofensiva en los abismos	El sargento Ellar recluta personas para una expedición en busca de exploradores parshendi.	Si los PJs piden ayuda a Bordin para encontrar a Liss o acerca de los glifos, este les pide primero que lo ayuden a él con Ellar.	Bordin va en busca de los PJs para ofrecerles un trabajo.
Esferas culpables	Un antro de juego de dudosa reputación es el sitio perfecto para obtener esferas e información.	Si los PJs buscan información a través de canales no oficiales (o se lo piden a los mercaderes en el capítulo 1), se les conduce al antro de juego <i>El Rocabrote Rojo</i> .	Después de que los PJs se ganen cierta reputación al completar otras dos escenas, recibirán una invitación para visitar <i>El Rocabrote Rojo</i> .
Radianes perdidos	Unos fervorosos pendencieros revelan el significado de los extraños glifos de los bandidos.	Si los PJs hacen preguntas acerca de los bandidos o sus extraños glifos, se les dirige a los fervorosos del Devotario de la Mente.	Shansan va en busca de los PJs cuando descansan, ya que le ha llegado un rumor acerca de los extraños glifos de los bandidos.
Animales amenazantes	Un artista thayleño ha traído pollos extraños de Shinovar.	Si los PJs hacen preguntas acerca de los shin o los chamanes de piedra, les hablan de Ryvkl y su colección de animales exóticos.	Los PJs se topan con la caseta de fieras de Ryvkl cuando van de un campamento a otro.
La vinculacaña de la escriba	Una escriba de la casa Kholin necesita ayuda para arreglar su vinculacaña.	Si los PJs hacen preguntas acerca de Liss, tratan de encontrar a alguien o buscan información acerca de los campamentos de guerra, se les dirige al búnker de Bettani.	Bettani aborda a los PJs mientras mero-dean por el campamento de guerra de los Kholin.
Ojos de Doliente	Un espía desaliñado huye para ponerse a salvo.	<i>No hay gancho activo. Esta no debería ser la primera escena.</i>	Cuando los PJs se mueven entre emplazamientos en los campamentos de guerra y el Mercado Exterior, podrían ver al espía de Liss actuando de manera sospechosa.

CAMINO A LA RADIENZA: EL PRIMER IDEAL

Un PJ con el talento Primer Ideal puede avanzar en su meta de “Pronunciar el Primer Ideal” durante el capítulo 2. Si tu grupo cuenta con un Radiante novato en sus filas, dale la oportunidad de avanzar en su meta dos veces durante este capítulo.

Si bien este capítulo brinda a los PJs la oportunidad de interactuar con Po’ahu, otros spren Radianes podrían ocupar su puesto para adaptarse mejor a los intereses de los jugadores.

La escena final con Taln es una gran oportunidad para que un PJ marque la tercera casilla de hito y “pronuncie las Palabras”; consulta el recuadro en la sección “Heraldo de la Guerra” para obtener más detalles.

OFENSIVA EN LOS ABISMOS

Bordin pide a los personajes que apacigüen al sargento Ellar, quien insiste en investigar los informes que aseguran que hay exploradores parshendi cerca de los campamentos.

El grupo puede encontrarse con el sargento Ellar mediante el gancho activo o el gancho pasivo. Tras elegir el gancho, avanzad a “Conversación con Bordin”.

GANCHO ACTIVO

Si los PJs piden ayuda a Bordin para obtener información sobre Liss o los glifos de los bandidos, este acepta echarles una mano si pueden ayudarlo antes con Ellar.

GANCHO PASIVO

Sabiendo que los PJs son capaces y están al margen de la cadena de mando, Bordin les busca para pedirles ayuda.

CONVERSACIÓN CON BORDIN

Cuando Bordin habla con el grupo, explica su situación, exasperado:

“Tenemos un explorador que informa haber visto posible movimiento enemigo no muy lejos de los campamentos. Es improbable que dicho informe sea exacto, pero Ellar cree que se trata de un grupo de ataque parshendi que está organizando un escuadrón para emboscar a nuestras tropas. Si estáis dispuestos, me gustaría que os ofrecierais voluntarios para esta misión. Eso nos permitiría a mis hombres y a mí buscar respuestas a vuestras preguntas”.

Además, Bordin ofrece a los PJs 20 marcos a cada uno por las molestias. Si aceptan, informa a Ellar de que ha asignado al grupo la tarea de ayudarlo, haciendo mención de su valía durante el ataque de los bandidos. Ellar no cuestiona a Bordin, aunque se muestra irritado.

LA BÚSQUEDA

Cuando el grupo esté listo, el sargento Ellar los conducirá a las Llanuras Quebradas con órdenes de rastrear al escuadrón parshendi, despacharlo y volver con un informe completo.



Cada PJ debe hacer una prueba de Supervivencia CD 14. Si al menos la mitad la supera, pillan a los oyentes desprevenidos y tienen tiempo de sobra para prepararse. De lo contrario, los oyentes se darán cuenta de que los están siguiendo y se prepararán para una confrontación.

Independientemente de si los oyentes se percatan de la presencia del grupo, lee lo siguiente para preparar la escena:

El sendero os conduce desde la meseta devastada hasta el fondo del abismo. Aquí, el aire está cargado de humedad, y las paredes están cubiertas de musgo y plantas descascarilladas. Llegáis a un estrecho desfiladero repleto de escombros de la tormenta: rocas destrozadas, crem húmedo y cuerpos destrozados de soldados tanto alezi como parshendi.

Entre los cuerpos se encuentran cuatro soldados parshendi, que muestran cuidado de no tocarlos ni perturbarlos. Tres de los soldados son corpulentos y están protegidos por un grueso caparazón. Hay una cuarta que destaca: es esbelta, con un delicado caparazón que cubre sus antebrazos y hombros.

Estos cantores pertenecen al pueblo oyente que habita en las Llanuras Quebradas. Están liderados por Calinai (**cantora**

en forma diestra, ella); si los oyentes se percatan de la llegada del grupo, esta alerta a sus compañeros cuando los PJs se aproximan.

Calinai está acompañada por tres cantores en forma de guerra, a quienes ha convencido para que la ayuden a buscar el cuerpo de su hermana, caída en este abismo. A pesar de los tabúes oyentes acerca de tocar a los muertos, Calinai está decidida a recuperar una preciada y antigua reliquia que les dio su difunta madre: un brazalete hecho de gemas ensartadas, grabado con glifos asociados con la Orden Radiante de los Escultores de Voluntad. A esta distancia de los campamentos de guerra, los oyentes son cautelosos y están preparados para luchar contra los soldados alezi.

Los oyentes suponen que cualquier humano que se acerca es un combatiente en su guerra, que hace ya años que dura, y atacan al verlo. Si solo se acerca un personaje cantor, los oyentes explican su propósito pacíficamente hasta que se revela algún aliado humano, entonces atacan.

CAMINO A LA RADIANZA: CÓMO ATRAER A UN SPREN

Si un PJ logra calmar a Calinai con solo un pequeño derramamiento de sangre por parte de ambos bandos, podría atraer la atención de un lumispren o un cultivacispren.

FIN DEL ATAQUE

El grupo puede tratar de convencer a Calinai para que ponga fin al ataque, aunque el combate no cesará hasta que lo consigan. Un PJ puede Usar una habilidad ([1 action]) para contribuir a la conversación (consulta “Resolución de la conversación”). Los oyentes serán más propensos a escucharlos si al principio se les acercó solo un PJ cantor, lo cual otorgará a cada PJ una ventaja en la primera prueba que haga para contribuir.

RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Calinai tiene Defensa cognitiva 15, Defensa espiritual 15 y 4 puntos de concentración. Cuando un PJ supera una prueba, Calinai gasta concentración para resistirse a la influencia. Tras años de guerra contra los alezi, solo le cuesta 1 punto de concentración resistirse a la influencia de un humano; para los PJs cantores, Calinai debe gastar 2 puntos de concentración, como de costumbre.

RESOLUCIÓN DE LA CONVERSACIÓN

Cuando Calinai ya no puede gastar más concentración para resistirse, pide a sus compañeros que se retiren, pero solo si el grupo también deja de luchar.

RECOMPENSAS

Una vez que el grupo derrote a los oyentes, o los convenza de irse en paz, los PJs encontrarán equipo valioso entre los restos devastados por la tormenta: armas y armaduras por un valor total de 100 marcos.

Si un PJ supera una prueba de Deducción CD 14 al registrar la zona, también encontrará el preciado brazalete de Calinai, que vale 50 marcos para los mercaderes de los campamentos de guerra. Si Calinai contó al grupo lo que buscaba y ellos intentan devolverle el brazalete, podrán alcanzar fácilmente a los oyentes. Si el grupo intenta intercambiar el brazalete con ella, esta aceptará darles una gema en bruto por valor de 25 marcos. Si el grupo ofrece el brazalete libremente, ella, agradecida, les entrega la gema en bruto y un favor.

A su regreso, Ellar interroga al grupo para obtener un informe completo. Si los PJs omiten información, deben hacer una prueba de Engaño CD 14. Si fallan, o si admiten haber evitado el derramamiento de sangre, Ellar se pone furioso y les guarda rencor. Si la superan, Ellar acepta el informe a regañadientes.

Sea como sea, Bordin encuentra al grupo y les da las gracias; paga los 20 marcos prometidos a cada uno y comparte un indicio sobre Liss. Si los PJs quieren saber más sobre los glifos de los bandidos, los envía al Devotario de la Mente (consulta “Radiantes perdidos”). Si los personajes consiguen congraciarse con Ellar, Bordin también les debe un favor.

ESFERAS CULPABLES

Un antro de juego en el campamento de guerra Aladar es el mejor lugar para averiguar información sobre las idas y venidas clandestinas del mundo criminal.

El grupo puede llegar al antro mediante el gancho activo o el gancho pasivo. Después de elegir el gancho, avanza a “*El Rocabrote Rojo*”.

GANCHO ACTIVO

Los PJs que no confíen en los registros oficiales ni en el personal militar podrían buscar información clandestina. Si preguntan a civiles o a los mercaderes que conocieron en el capítulo 1, se les habla de *El Rocabrote Rojo*, un antro en el campamento de guerra Aladar, y su bien conectada propietaria, Nel.

Si el grupo ha obtenido el indicio 2, ya ha oído hablar de *El Rocabrote Rojo* y puede encontrarlo fácilmente preguntando a cualquier persona en el campamento.

GANCHO PASIVO

Después de que los PJs se hayan ganado cierta reputación al completar, al menos, otras dos escenas en los campamentos de guerra, Nel los invitará a *El Rocabrote Rojo*.

EL ROCABROTE ROJO

A diferencia de la férrea disciplina que impera en el campamento de guerra de los Kholin, a los guardias de la entrada del campamento de guerra de Aladar no parece importarles que la gente entre y salga libremente. Cuando el grupo vaya a *El Rocabrote Rojo*, lee lo siguiente:

Seguís las indicaciones hasta un búnker hecho con moldeado de almas en el borde del cráter del campamento de guerra de Aladar, animado por los gritos y risas de los clientes borrachos. Fiel al nombre del antro, hay rocabrotos creciendo alrededor del búnker. Sus caparazones rocosos han sido pintados torpemente con pintura carmesí. El tenue resplandor de la luz de esferas y la calidez de la chimenea atraen vuestra atención hacia unas escaleras excavadas que conducen al lugar propiamente dicho. En el interior de *El Rocabrote Rojo*, los alborotados clientes comparten sus bebidas, historias y juegos de azar prohibidos.

Un guardia corpulento os detiene en la entrada. “Los nuevos tienen que ver a la jefa”.

Como recién llegados, los PJs son conducidos inmediatamente a conocer a la anfitriona de *El Rocabrote Rojo*, Nel (**experta**, ella).

JUEGOS Y APUESTAS

Si los PJs le piden información a Nel, les dice que no la comparte con cualquiera; antes debe considerarlos sus amigos. Un amigo es alguien a quien le debe un favor, y el favor es su moneda de cambio preferida. Luego los invita a una partida de Piezas.

Pregunta a los jugadores qué PJs deciden participar en la partida con Nel. Además, un soldado de Aladar borracho llamado Lirdan (**guardia**, él) se une a la partida sin haber sido invitado.

Dirige esta partida de Piezas como una conversación especial (consulta “Resolución de la partida”). Las contribuciones son pruebas para jugar. Cuando un personaje no puede resistirse a la influencia (por decisión propia o porque no le queda concentración), falla en una apuesta, pierde 1d6 marcos y debe abandonar la partida. Lirdan pierde tras la segunda vez que un PJ supera una prueba.

RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Nel tiene Defensa cognitiva 13, Defensa espiritual 13 y 4 puntos de concentración. Cuando un PJ supera una prueba, Nel gasta 1 punto de concentración para resistirse a la influencia. Como dueña consumada de una casa de juego, solo le cuesta 1 punto de concentración resistirse a la influencia (en lugar de los 2 puntos habituales).

Para resistirse a la influencia, un PJ debe gastar 2 puntos de concentración y satisfacer la curiosidad de Nel respondiendo una pregunta sobre su trasfondo. Puede responder a estas preguntas con sinceridad o hacer una prueba de Engaño contra su Defensa espiritual. Si falla esa prueba, el PJ pierde 1 punto de concentración adicional. Nel hace preguntas

CÓMO INTERPRETAR A NEL

Rasgos: ambiciosa, atrevida, modesta.

Meta: conseguir información para luego venderla.

Aspecto: Nel (“NEHL”, ella) es una humana bavlandesa de ojos oscuros con la piel pálida y el pelo negro con hebras. Viste capa y calzas verdes, y su mano segura está expuesta.

Nel es una bavlandesa astuta a quien le dan igual las tradiciones vorin. Es ambiciosa y llegó a las Llanuras Quebradas en busca de oportunidades. Los alezi de los campamentos de guerra subestiman su talento y la consideran una provinciana ingenua. Se aprovecha de su desventurada imagen para conseguir información y esferas de sus víctimas, vendiendo todo lo que averigua al mejor postor.



directas, con la esperanza de descubrir quiénes son los personajes en realidad o de conseguir información para chantajes.

CÓMO JUGAR AL JUEGO

Pregunta qué estrategia siguen los PJs. Los personajes que no juegan pueden ayudar sigilosamente a los que siguen en la partida; sin embargo, si fallan una prueba, dos **guardias** los descubren y los echan del establecimiento. Posibles contribuciones a la conversación:

Jugar según las reglas. Los personajes pueden hacer las mejores preguntas al “visón” para asegurarse la victoria (Deducción CD 13), engañar a otros jugadores (Engaño CD 13) o formar una coalición de jugadores para echar un vistazo a las piezas correctas y asegurarse la victoria mediante el trabajo en equipo (Liderazgo CD 13).

Trucos mentales. Los personajes pueden mantener la compostura y no revelar nada sobre la disposición de sus piezas (Disciplina CD 13), concentrarse en las reacciones de sus oponentes (Perspicacia CD 13) o manipular a otros jugadores (Persuasión CD 13). Dado que Nel subestima enormemente a los personajes cantores, los PJs cantores obtienen una ventaja en estas pruebas.

Hacer trampas. Los personajes pueden robar o intercambiar algunas piezas del juego para ganar una ronda crucial (Hurto CD 13).

PIEZAS

En el vorinismo, predecir el futuro está prohibido, especialmente en Alezkar y Jah Keved. Sin embargo, los vorin encuentran otras formas de apostar, y el juego Piezas es muy común en los campamentos de guerra. En Piezas, un jugador (el “visón”) coloca diez fichas de juego únicas boca abajo. Los demás jugadores intentan descifrar el orden de las piezas y apuestan al resultado.



Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de juegos y apuestas como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE JUEGOS Y APUESTAS

Resultado	Ejemplo
	Los ruidos del antro llaman la atención de un fervoroso reprobador (experto), desviando la atención de Nel.
	Lirdan se queja a gritos. Supera una prueba de Disciplina CD 14 o pierde 1 punto de concentración.

RESOLUCIÓN DE LA PARTIDA

Si Nel no puede resistirse a la influencia, los personajes ganan la partida. Si todos los PJs se retiran antes que Nel, la conversación fracasa.

Éxito. Nel está dispuesta a pagar lo que debe: 3d6 marcos o un favor. Nel deja claro que, como anfitriona de un antro clandestino de juego, está al tanto de todo tipo de información, y compartirla es su forma preferida de devolver favores. Si el grupo le pregunta por Liss, les da un nuevo indicio de la lista.

Fracaso. Nel se niega inicialmente a proporcionar información al grupo. Sin embargo, Lirdan se indigna por su derrota. Para guardar las apariencias, reta a uno de los PJs a un duelo. Si derrotan al advenedizo **guardia**, Nel se encariña con los personajes y les ofrece un indicio de todos modos.

CAMINO A LA RADIANZA: CÓMO ATRAER A UN SPREN

Compartir secretos importantes o emocionalmente poderosos con Nel puede atraer la atención de un spren críptico.

RADIANTES PERDIDOS

Una fervorosa conocida como Shansan (**experte**, elle) es le experte local en glifos esotéricos y la fuente perfecta de información sobre los glifos que lucían los extraños bandidos que atacaron la caravana de Bordin.

El grupo puede encontrarse con Shansan mediante el gancho activo o el gancho pasivo. Tras elegir el gancho, avanzad a “Palabras Radiantes”.

GANCHO ACTIVO

Si los PJs preguntan por el glifo encontrado en los bandidos, se les conduce a un pequeño búnker en un templo del campamento de guerra de los Kholin, dedicado al Devotario de la Mente. Cuando el grupo llegue al lugar, lee lo siguiente:

Las indicaciones os conducen a un pequeño templo construido en la pared de un búnker militar. En su interior, un santuario dedicado a los diez Heraldos domina la única estancia, y los estantes rebosan de textos y tablillas religiosas.

Un par de fervorosos trabajan con esmero; en un escritorio y en el santuario. Tienen la cabeza rapada y visten túnicas grises. Le fervorose del escritorio, una erudite delgada con gafas, levanta la vista de su escritura y entrecierra los ojos.

“¿Sois vosotros, verdad? ¿Los que viajaban con el sargento Ellar?”

GANCHO PASIVO

Los soldados de Bordin y Ellar han estado contando historias fantásticas sobre sus hazañas en las Montañas Irreclamadas, y los rumores sobre bandidos con extraños glifos se han extendido por el campamento de guerra de los Kholin. Al escuchar estas historias, Shansan busca activamente al grupo mientras descansa en el campamento de guerra. Lee lo siguiente:

Una joven fervorosa con la cabeza rapada, túnica gris y gafas corre a vuestro lado llevando un tomo polvoriento en sus delgadas manos.

“¿Sois vosotros, verdad?” exclama. “¡Los que estabais en la caravana del sargento Ellar!”

Tras iniciar una conversación, Shansan pide al grupo que acuda a su templo, donde tendrán más tiempo para hablar.

PALABRAS RADIANTES

Independientemente de si los PJs buscan a Shansan o es elle quien los encuentra, le fervorosa está ansiosa por hablar sobre los sucesos en las Montañas Irreclamadas. Ayuda sin esperar compensación alguna, excepto, quizás, unas palabras amables a los oficiales Kholin que pagan por sus materiales. Aunque Shansan se muestra entusiasmada, le acompaña una fervorosa mucho más escéptica llamada Kalay (**experta**, ella).

A Shansan le han llegado los rumores acerca de bandidos que lucen extraños glifos y que atacan a los hombres de Ellar. Después de que el grupo haya descrito su encuentro con los bandidos, Shansan, emocionada, buscará en un ejemplar desgastado de un tomo titulado *Palabras radiantes*, un registro de las órdenes de los Caballeros Radiantes y sus capacidades. Sin embargo, Kalay es muy crítica con los Radiantes e interrumpe constantemente las explicaciones de Shansan.

¿Qué significa el glifo? Shansan dice: “Es una versión arcaica del glifo ‘Palah’. Creo que representa a los Vigilantes de la Verdad, una orden de los antiguos Caballeros Radiantes”. Kalay añade: “Un nombre irónico como pocos”.

¿Quiénes eran los Caballeros Radiantes? Shansan dice: “Una antigua orden que, según se decía, poseía poderes

asombrosos. Sin embargo, traicionaron sus juramentos y abandonaron a la humanidad hace miles de años”. Kalay añade: “¡Se les considera una deshonra!”.

¿Quiénes eran los Vigilantes de la Verdad? Shansan dice: “Una orden de Radiantes dedicada a... bueno, eso es tema de debate. Permitidme que cite: “Mas, como los Vigilantes de la Verdad eran esotéricos por naturaleza, su orden estaba formada completamente por aquellos que nunca hablaban o escribían acerca de lo que hacían, y eso provocó gran frustración en aquellos que veían sus excesivos secretos desde fuera: no sentían una inclinación natural a dar explicaciones...” Me temo que mucho se ha perdido con el tiempo”.

¿Podrían ser los bandidos Vigilantes de la Verdad? Shansan dice: “Estos bandidos no serían los primeros en adoptar la imagen de los Radiantes caídos en desgracia, pero sería absurdo sugerir que realmente tienen los poderes míticos de los Radiantes”. Kalay añade: “Los Radiantes no eran mucho mejores que los bandidos. Me parece apropiado”.

¿Qué poderes míticos tenían? Kalay interviene: “Este conocimiento se perdió por una buena razón”. Shansan añade: “Supuestamente, los Radiantes eran capaces de “Potenciar”, un método para manipular las fuerzas fundamentales de Roshar: Gravitación, Iluminación, Cohesión... ese tipo de cosas”.

¿Cuáles eran las otras órdenes? Shansan puede proporcionar los nombres de las diez órdenes y los nombres de sus potencias, pero poco más. A su ejemplar de *Palabras radiantes* le faltan muchas páginas importantes, para deleite de Kalay.

Si se le presiona para que cuente más cosas, Shansan afirma con pesar que tendrían que dedicar más tiempo a leer *Palabras radiantes* y quizás conseguir material de lectura adicional. Un PJ puede convencer a Shansan de que se desprenda del libro superando una prueba de Persuasión CD 16.

CÓMO INTERPRETAR A SHANSAN

Rasgos: meticulose, culte, dramátique.

Meta: investigar glifos esotéricos y compartir conocimientos.

Aspecto: Shansan (“SHAN-suhn”, elle) es una humane fervorose vestide de gris, con gafas y la cabeza afeitada.

Shansan es una erudite serie con ojo para los detalles. Tiende a balbucear y a mostrarse inquiete, y sus exclamaciones emocionadas suelen ir acompañadas de sinceridad. A Shansan le encanta citar textos desconocidos y ofrecer disertaciones dramáticas a un público cautivado.



Un PJ puede también impresionar a Shansan con su interés en los Caballeros Radiantes, y a Kalay con una condena de los Radiantes. Tras identificar a un posible aliado o fuente de información, los fervorosos ofrecen un favor si ayuda a los personajes a localizar a los bandidos.

Si el grupo les muestra y describe la extraña piedra de Taszo, Kalay pide a los personajes que se marchen inmediatamente, pues está preocupada por los extraños spren.

ANIMALES AMENAZANTES

Un thayleño llamado Ryvkl (**experto**, él) ha traído una caseta de fieras ambulante a las Llanuras Quebradas con la esperanza de superar a una rival azishiana de la competencia. Durante esta escena, sus espinablanca recién capturados se ven liberados, poniendo en peligro a los PJs.

El grupo puede toparse con la caseta de fieras de Ryvkl mediante el gancho activo o el gancho pasivo. Tras elegir tu gancho, avanza a “Pollos fantásticos”.

GANCHO ACTIVO

Si el grupo menciona a los chamanes de piedra, o pregunta por los shin en los campamentos de guerra, se les conduce a la caseta de fieras de Ryvkl, situada fuera del muro del cráter del campamento de guerra de Ruthar. Ryvkl ha presumido de sus tratos con los shin y actualmente exhibe una colección de extraños pollos de Shinovar.

GANCHO PASIVO

Los PJs se encuentran con la caseta de fieras de Ryvkl al moverse entre campamentos de guerra. Ryvkl, siempre un gran artista, atrae a los personajes para que presencien sus maravillas.

POLLOS FANTÁSTICOS

Cuando el grupo se acerque a la colección de animales de Ryvkl, lee lo siguiente:

Una multitud de carros pintados forma un semicírculo fuera del muro del cráter del campamento de guerra. Aprovechando el sendero trillado que conecta los dominios de los altos príncipes, el cabecilla thayleño se dirige a los transeúntes. Sus largas cejas y barba están teñidas de azul, y viste un chaleco multicolor.

“¡Venid a ver la extraña y maravillosa fauna de cada rincón de Roshar! ¡Desde el pequeño cremlino hasta el tambaleante grancaparazón!” El hombre señala las jaulas apiladas junto a sus carros. “¡Tenemos peces raros provenientes del Lagopuro! ¿Os atreveréis a enfrentaros a los temibles espinablanca? ¡O quizás busquéis a los excepcionales pollos de Shinovar!”

Ryvkl es un artista y un charlatán, y ha instalado aquí su colección de animales para evitar a los enemigos que se ha ganado en el Mercado Exterior. La mayoría de sus piezas de exhibición son parcial o totalmente falsas.



Ryvlk se enorgullece y presume de su docena de coloridos pollos shin. Un personaje que supere una prueba de Deducción o Saber CD 12 sabrá reconocer que la mayoría tienen las plumas teñidas y son la misma clase de pollos que se disfrutaban en las mesas de Alezkar. Sin embargo, Ryvlk tiene dos tesoros legítimos: un pajarito cantor de pecho rojo de Shinovar y un ganso de los Picos Comecuernos.

Si se le pregunta por el pájaro cantor, Ryvlk miente diciendo que lo ganó en una prueba de ingenio contra un misterioso monje shin que no hablaba. Un PJ puede detectar el engaño con una prueba de Perspicacia CD 8. Si se le descubre esta artimaña, Ryvlk cede y ofrece el segundo indicio: ganó el pájaro cantor apostando con un viajero shin en el campamento de guerra de Aladar, que “es básicamente lo mismo”.

Si el grupo ya tiene el indicio 2, Ryvlk ofrece el indicio 3: el shin contra el que apostó en el campamento de guerra de Aladar habló bastante con una mujer atractiva y corpulenta, de pelo oscuro. Si el grupo ya dispone de ambos indicios, les proporciona el indicio que falta: Ryvlk vio más tarde a la misma mujer deambulando por el Mercado Exterior, cerca de la panadería *Horno de Crem*.

CÓMO INTERPRETAR A RYVLK

Rasgos: extravagante, charlatán, osado.

Meta: superar a sus rivales para tener en la mejor colección de animales de los campamentos de guerra.

Aspecto: Ryvlk (“RIH-vilk”, él) es un humano thayleño cuyo aspecto es tan impactante como su personalidad. Sus largas cejas y barba están teñidas de azul y lleva una ropa que es toda una explosión de color.

Para Ryvlk, una mentira emocionante vale mucho más que una verdad aburrida. Habla a gritos, cuenta relatos fantásticos y se viste a sí mismo y a sus mercancías con todos los colores posibles. Su curiosidad por las maravillas del mundo solo es comparable a su tendencia a correr grandes riesgos. Ryvlk está particularmente interesado en superar a una coleccionista de animales azishiana llamada Volikk (**plebeya**, ella), cuya casa de fieras está ubicada en el Mercado Exterior. Ryvlk considera el espinablanca de Volikk “oso, aburrido y una parodia contra el entretenimiento”.

SEPARAR EL GRUPO

Si solo unos pocos PJs visitan la colección de Ryvlk, los espinablanca de la escena “¡Se han escapado!” podrían resultar mortales para los presentes. Para compensarlo, puedes dejar que el alboroto de la fuga de los espinablanca alerte al resto de los PJs del peligro para que puedan unirse a la escena. Como alternativa, considera reducir la escena a un solo espinablanca joven en lugar de dos.

¡SE HAN ESCAPADO!

Una vez que el grupo haya disfrutado de los animales, o presiona a Ryvlk para que les muestre los espinablanca, lee lo siguiente:

Un grupo de trabajadores thayleños se las ve y se las desea para conducir a un par de bestias encadenadas hacia una carreta reforzada. Las dos fieras son tan grandes como una persona, con mandíbulas feroces y una cresta de púas de marfil a lo largo del lomo. Son espinablanca.

Con un chillido agudo, una de las bestias se lanza contra unas jaulas apiladas de sabuesos-hacha, arrastrando consigo a dos trabajadores.

“¡Babsk!”, grita una thayleña a Ryvlk con pánico mientras la cadena se le resbala entre los dedos.

El otro espinablanca arranca la cadena del suelo. “¡Corred!”

Las dos bestias son **espinablanca jóvenes**. Los han capturado hace poco y tienen el instinto de luchar. Las bestias liberadas se desbocan y atacan a los PJs mientras los cuidadores thayleños huyen para salvar su vida.

Al empezar el combate, los espinablanca se encuentran a 7,5 metros de las jaulas reforzadas de su carro. Un personaje puede atraer a uno de ellos al carro mediante artimañas y superando una prueba de Engaño CD 16, o llamando su atención en combate. Si un personaje acaba dentro del carro, no puede salir a menos que supere una prueba de Agilidad CD 15 para pasar junto al espinablanca. Cerrar el carro requiere superar una prueba de Hurto CD 12. Si un espinablanca ha perdido al menos la mitad de su salud, otorga una ventaja a las tiradas hechas para atraparlo. Como es habitual, estas tiradas obligan al personaje a Usar una habilidad (►) durante el combate.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de espinablanca como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE ESPINABLANCA

Resultado	Ejemplo
	Un espinablanca encuentra un poco de comida cerca o dentro del carro abierto, se distrae y se dirige hacia ella.
	Un espinablanca rompe la jaula de un sabueso-hacha hambriento, que se une a la refriega.

REPERCUSIONES

Si los PJs son abatidos, los espinablanca jóvenes escapan hacia las Llanuras Quebradas sin acabar con el grupo. De lo contrario, el combate termina con los espinablanca muertos o en cautiverio.

En cualquier caso, Ryvlk está encantado de recompensar a los personajes por su ayuda, ofreciéndoles 50 marcos y un favor. Si los PJs logran capturar al menos a uno de los espinablanca en lugar de matarlos, también les obsequia con un cachorro de **sabueso-hacha** como muestra de su inmensa gratitud; este cachorro podría ser un compañero para un personaje que siguiera el camino de Cazador. Según los cuentos de Ryvlk, el cachorro fue un regalo del Emperador de Azir.

Si Ryvlk no dio un indicio al grupo antes de que los espinablanca escaparan, ahora les otorga su confianza presumiendo de su hermoso pájaro cantor rojo y contándoles a los PJs la verdad sobre cómo lo consiguió.

LA VINCULACAÑA DE LA ESCRIBA

La brillante Bettani (**experta**, ella), escriba de la casa Kholin, necesita ayuda para arreglar una vinculacaña.

El grupo puede tener un encuentro con Bettani mediante el gancho activo o el gancho pasivo. Tras elegir tu gancho, avanzad a “Cómo ayudar a Bettani”.

GANCHO ACTIVO

Si los PJs preguntan por Liss, intentan localizar a alguien, o buscan información sobre los campamentos de guerra, se les conduce al búnker de Bettani. Es muy observadora con las personas y coordina la mensajería entre campamentos. Cuando los personajes entren en su búnker, lee lo siguiente:

Encontráis a una mujer alezi ojos claros con una havah verde azulada, ocupada en un escritorio lleno de libros y notas desperdigadas. La manga de su mano segura está deshilachada por el uso excesivo, y su pelo negro se desprende de las horquillas que lo recogen.

“¡Por el Todopoderoso!”, suspira “¡espero que hayáis traído uno o dos rubíes nuevos!”

GANCHO PASIVO

Bettani acude a los personajes mientras deambulan por el campamento de guerra de los Kholin. Lee lo siguiente:

Una mujer alezi ojos claros con una havah verde azulada os llama frenéticamente desde la puerta de su búnker hecho con moldeado de almas.

“¡Eh, vosotros! ¡Por favor! ¡Necesito ayuda!”

La manga de su mano segura está deshilachada por el uso, y su pelo negro se desprende de las horquillas que lo recogen. Detrás de ella hay un escritorio lleno de libros y notas desperdigadas.

CÓMO INTERPRETAR A BETTANI

Rasgos: diligente, dispersa, orgullosa.

Meta: arreglar su vinculacaña para asegurar la entrega de mensajes urgentes.

Aspecto: Bettani (“bet-TAH-nee”, ella) es una humana alezi de pelo negro visiblemente preocupada que viste una havah verde azulada.

Como miembro del octavo dahn, Bettani está acostumbrada a trabajar para ganarse la vida y se entrega con entusiasmo a su profesión. Le encanta leer y se enorgullece de la belleza de su escritura. Es propensa al lenguaje expresivo, le encanta dar detalles y es susceptible a los halagos.



CÓMO AYUDAR A BETTANI

Bettani explica que una de sus vinculacañas está rota, pero no puede tomarse ni un segundo libre del trabajo para arreglarla ella misma. Hay demasiadas transcripciones por hacer y demasiados mensajes urgentes por enviar.

Bettani puede revelar un indicio a los personajes, pero solo después de que la ayuden a arreglar la vinculacaña o envíen algunos mensajes urgentes por ella. Las misivas de Bettani hacen referencia a compras en varios puestos comerciales del campamento de guerra de Sebarial. Deben enviarse rápidamente antes de que los campamentos rivales consigan las mejores ofertas. Aunque el campamento de guerra de Sebarial no permite la entrada a nadie sin autorización, las cartas de Bettani incluyen el glifo que otorga el permiso para entrar.

Si los personajes deciden ayudar a Bettani, dirige un empeño (consulta “Resolución del empeño”). Las posibles estrategias incluyen:

Reparar la vinculacaña. Un componente crítico de la vinculacaña está roto. Identificar el problema requiere conocimiento de la ciencia que hay detrás de la construcción de las vinculacañas (Saber CD 12), y solucionarlo requiere habilidad técnica (Manufactura CD 14). Un personaje también podría descubrir defectos en su construcción original (Deducción CD 10) o encontrar un componente que falta entre los papeles de Bettani (Percepción CD 12).

Entregar las misivas. El propio grupo puede intentar llevar las cartas al campamento de guerra de Sebarial. Puede abrirse paso entre la multitud bulliciosa (Agilidad CD 12), encontrar un atajo (Percepción CD 12) o esalar las paredes de los cráteres de los campamentos (Atletismo CD 14).

Encontrar otros mensajeros. Los campamentos de guerra están llenos de mensajeros. Un PJ podría ordenar a uno que les ayudara (Liderazgo CD 14) o negociar con uno para que entregara un mensaje por 2 marcos (Persuasión CD 12).

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de Bettani como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE BETTANI

Resultado	Ejemplo
	En el búnker de Bettani o en el mercado de Sebarial hay suficientes piezas de fabrial de repuesto para fabricar un nuevo par de vinculacañas.
	Los personajes ven a un mensajero rival (plebeyo) a punto de llegar primero al mercado de Sebarial.

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo consigue 4 éxitos antes que 3 fallos, o si completa el objetivo de cualquier otra forma.

Éxito. Los PJs se ganan la buena voluntad de Bettani reparando la vinculacaña o entregando algunos de sus pedidos a los mercaderes de Sebarial a tiempo. Bettani está encantada con cualquiera de los dos resultados. Ofrece al grupo un favor, junto con una **vinculacaña** nueva combinada con una suya: suficiente para mantenerse en contacto en el futuro.

Bettani también proporciona acceso a los PJs a su extensa colección de libros y a sus registros de idas y venidas en el campamento de guerra Kholin. Si los PJs consultan los registros, ofréceles un indicio acerca de Liss.

Fracaso. O bien la vinculacaña de Bettani parece estar rota sin posibilidad de reparación y no hay tiempo para buscar piezas nuevas, o sus misivas llegan al puesto comercial mucho después de que otro comprador se ha llevado el gato al agua. Bettani ofrece 20 marcos por las molestias, pero no acceso a sus registros.

Independientemente del desenlace, Bettani indica a los personajes otras fuentes de información:

“Sin duda, la persona que buscáis está haciendo todo lo posible por mantenerse al margen de la atenta mirada de los Kholin. Podrías tener más suerte con los malhechores de los garitos de juego de Aladar. Si tenéis inquietudes más académicas, acudid a ver a Shansan en el Devotario de la Mente”.

CAMINO A LA RADIANZA: CÓMO ATRAER A UN SPREN

Un personaje que muestre interés en el funcionamiento del fabrial o en los registros de Bettani podrá atraer la atención de un tintaspren o un críptico.

OJOS DE DOLIENTE

Cuando Liss oye rumores de que alguien podría estar buscándola, envía a un espía para vigilar al grupo. Sin embargo, ha elegido deliberadamente a una presa fácil (alguien lo suficientemente torpe como para ser detectado) para poder evaluar a los personajes por sus reacciones.

No introduces esta escena hasta que el grupo haya completado, al menos, otra escena de esta sección, “Buscando por los campamentos de guerra”. No hay un gancho activo para esta escena, solo uno pasivo.

GANCHO PASIVO

Siempre que el grupo se mueva entre ubicaciones en los campamentos de guerra y el Mercado Exterior, el espía de Liss hace una prueba de Sigilo (+5) contra el PJ con la Defensa espiritual más alta. Si falla, el PJ lo descubre actuando de forma sospechosa. Lee lo siguiente cuando lo detecten:

Un hombre desaliñado, con el pelo largo y pringoso, se asoma por el lateral de un búnker, jugueteando nerviosamente con un cuchillo. Su mirada os sigue de cerca y abre los ojos de par en par al darse cuenta de que ha sido descubierto. Da media vuelta y sale corriendo por el callejón en dirección a un mercado callejero abarrotado.

Vedolin (**experto**, él), el espía, fue comerciante textil en el Mercado Exterior. Tras perder su dinero en empresas arriesgadas, se dedica a la mendicidad y al robo para conseguir las esferas necesarias para volver a Alezkar. Como con muchos otros, Liss se ha aprovechado de su situación.

REGLA ESPECIAL: GANANDO TERRENO

Si los personajes deciden perseguir a Vedolin, dirige un empeño de persecución (consulta “Empeños de persecución” en el capítulo 12 del *Manual del Archivo de las Tormentas*). En este tipo de empeño, en lugar de llevar la cuenta de éxitos y fracasos, se registra la distancia entre el perseguidor y el objetivo. La distancia inicial es 3 y la distancia de huida es 5. Cada vez que Vedolin supera una prueba, la distancia actual aumenta en uno. Cada vez que un PJ supera una prueba, la distancia actual disminuye en uno. Si la distancia actual llega a 0, el grupo le atrapa. Si la distancia actual llega a 5 (la distancia de huida), Vedolin escapa (consulta “Resolución del empeño”).

CÓMO ATRAPAR A VEDOLIN

Dada su condición de espía, otorga a Vedolin una ventaja en las pruebas de Agilidad y Sigilo. Mientras el grupo lo persigue, las posibles estrategias incluyen:

Enfrentarse a la multitud. Los campamentos de guerra están llenos de soldados, mercaderes y administradores ocupados en sus asuntos. Un PJ podría desenvolverse en esa situación evitando los alborotos (Agilidad contra su +2 de Agilidad) o dirigir a la multitud (Liderazgo contra su +3 de Persuasión).

Escalar por los tejados. Desde los pisos superiores de los búnkeres y mercados, un PJ podría rastrear a Vedolin (Percepción contra su +1 de Sigilo) o saltar de tejado en tejado para ganarle terreno (Atletismo contra su +2 de Agilidad).

Buscar atajos. ¡En una persecución no todo es velocidad! Un PJ podría encontrar una ruta más rápida por los callejones (Deducción contra su +2 de Supervivencia) o intuir el siguiente quiebro de Vedolin (Perspicacia contra su +2 de Engaño).

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de Vedolin como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE VEDOLIN

Resultado	Ejemplo
	Empuja una carreta y sus soportes se sueltan. Empieza a avanzar hacia una multitud desprevenida.
	Vedolin tropieza con un cubo de bazofia y deja caer su cuchillo.

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo acorta la distancia actual a 0 o detiene a Vedolin de cualquier otro modo. El empeño fracasa si la distancia actual llega a 5.

Éxito. Los personajes acorralan a Vedolin y este se rinde. Bajo presión, explica que un aterrador asesino conocido como Doliente le paga para que les vigile. Vedolin dice que su jefe protegió su identidad ocultando su rostro y reuniéndose en la oscuridad, pero notó algo que puede ser de utilidad: aquí ofrece a los personajes un indicio sobre Liss.

Superando una prueba de Intimidación CD 16, también se puede convencer a Vedolin para que ofrezca un favor en el futuro.

Fracaso. Vedolin desaparece entre el bullicio de los campamentos de guerra para no volver a ser visto.

CÓMO INTERPRETAR A VEDOLIN

Rasgos: receloso, desesperado, escurridizo.

Meta: mejorar su situación y oportunidades.

Aspecto: Vedolin (“VEH-doh-lin”, él) es un humano alezi desaliñado con el pelo largo y pringoso.

Vedolin sabe perfectamente que le están explotando, pero ve cualquier oportunidad, por turbia que sea, como una salida a su situación desesperada. Es nervioso, habla rápido y siempre mira por encima del hombro.

EL CONTACTO

Una vez que el grupo haya reunido suficientes indicios sobre Liss (consulta la sección anterior “Cómo encontrar a Liss”), deberá visitar la panadería *Horno de Crem* en el Mercado Exterior. Cuando lo haga, lee lo siguiente:

La panadería es un edificio de piedra ruinoso, aún cubierto de crem húmedo en su lado de guardatormenta. Una chimenea expulsa humo denso desde el lado de sotavento, y el cálido resplandor del fuego emana de las ventanas abiertas.

En el interior, una mujer morena y corpulenta os observa con atención. Lleva un vestido negro, joyas con esmeraldas y unas botas modernas pero prácticas. Agarrando con calma un cuchillo de pan, grita:

“Así que por fin habéis venido a por mí. Hablad con cuidado, seáis quienes seáis, u os mostraré lo bien que uso este cuchillo”.

Sin embargo, aunque el grupo no haya conseguido los indicios suficientes, podrá avanzar igualmente. Una vez que han jugado cinco de las escenas descritas en la sección anterior, Liss los encuentra. Lee lo siguiente cuando los personajes descansen:

Una mujer morena y corpulenta silba para llamar vuestra atención. Lleva un vestido negro y joyas con esmeraldas. Mientras la desconocida se apoya tranquilamente contra la pared, se limpia las uñas con una daga.

“He oído hablar mucho de vosotros. Creo que tenemos un amigo en común del que hablar. Venid a hablar conmigo en la panadería *Horno de Crem* del Mercado Exterior y convencidme de que no tengo que atar cabos sueltos”.

Se da la vuelta para irse, deteniéndose solo para ver si la seguís.

TRASFONDO DE LISS

Liss (**Portadora de esquirrada duelista**, ella) es una mujer reservada que ha trabajado como espía y asesina para algunas de las personas más poderosas de Roshar.

Para ocultar que usa una hoja esquirrada, Liss les saca los ojos a sus víctimas. Por ello, en los círculos clandestinos se la conoce como Doliente.

El camino de Liss hacia la colaboración con los chamanes de piedra empezó hace varios años. Se familiarizó con la cultura shin mientras “daba trabajo” a un sirviente shin llamado Szeth-hijo-hijo-Vallano. Posteriormente, Szeth estuvo implicado en el asesinato del rey Gavilar Kholin la misma noche en que Liss se reunió con Jasnah Kholin para negociar un contrato para espiar a su cuñada.

Tras el intento de asesinato de Szeth, Liss buscó respuestas por su cuenta, curiosa por saber más sobre los extraños poderes de su antiguo sirviente. Al hacerlo, conoció a los chamanes de piedra, descubrió las capacidades de las hojas de Honor y aceptó un contrato para ser los ojos y oídos de los chamanes en los campamentos de guerra.

A PARTES IGUALES

Una vez que Liss está segura de que los personajes no están aquí para ajustar cuentas, les pide detalles sobre qué sucedió con el contingente de chamanes de piedra de Taszo. Responde con soltura a las siguientes preguntas:

¿Quién eres? “Llamadme Liss. Soy especialista en vigilarlo todo, no sé si me explico. Trabajo con clientes que valoran la discreción”.



LISS,
LA ASESINA

¿Cómo te involucraste con los chamanes de piedra?

“Una vez trabajé con un extraño shin que me hizo interesarme por su gente. Más tarde conocí a los chamanes de piedra en mi camino hacia el oeste a través de Jah Keved. Resultó que necesitaban gente como yo, y una cosa llevó a la otra...”

¿Para qué quieres la hoja del Herald? “Cumpliré mi parte del contrato con los chamanes. La quieren a salvo en Shinovar para custodiarla con las demás, y creo que es mejor colaborar con quienes tienen las otras nueve hojas de Honor que ir por mi cuenta”.

¿Qué es exactamente una hoja de Honor? “Según las leyendas y los dogmas, son las espadas que empuñaron los diez Heraldos. Cada una de ellas es más que una simple hoja esquilada: otorga poderes perdidos desde la caída de los Caballeros Radiantes”.

¿Quiénes son los Caballeros Radiantes? “Más leyendas de épocas pasadas. Supuestamente usaron poderes perdidos para salvarnos de las Desolaciones, pero desaparecieron hace miles de años”.

¿Quién más podría estar buscando la hoja de Honor? “Esa hoja implica un poder con el que solo podrías soñar. Más que el de una hoja esquilada. Más que cualquier armadura esquilada. Más que reinos. Para ese tipo de riesgo, hay que tener contactos”.

CÓMO INTERPRETAR A LISS

Rasgos: oculta, despiadada, inquisitiva.

Meta: ayudar a los chamanes de piedra shin a conseguir la hoja de Honor.

Aspecto: Liss (“LISS”, ella) es una humana corpulenta de pelo negro. Su vestido y botas oscuros son modernos pero prácticos, y sus joyas con esmeraldas le dan un toque de sofisticación.

Liss oscila deliberadamente entre un suave acento alezi y un brusco acento bav para mantener el misterio de sus orígenes. Cuando no está “interpretando”, se muestra informal con todas las personas que conoce y no se deja intimidar por el rango ni el título. Siempre es curiosa y está ávida de información.



PO’AHU SE DA A CONOCER

Cuando los PJs le hayan hecho todas sus preguntas a Liss y estén listos para hablar con ella sobre sus próximos pasos, Po’ahu se dará a conocer por primera vez. Lee lo siguiente:

“Si queremos conseguir esa hoja, lo mejor será hablar con su antiguo dueño”, reflexiona Liss. “Creo que puede orientarnos. El problema es que ahora es un completo desastre que solo balbucea y no tiene nada útil que aportar”.

Como respuesta, un fuerte crujido resuena por la habitación, y la piedra de Taszo cae al suelo por sí sola. Se hace añicos, adoptando la forma de una diminuta mujer hecha completamente de piedra. La extraña spren os mira y habla con una voz que resuena como la grava.

“Soy... Po’ahu. Llevadme... con... Heraldos... y... os... ayudaré”.

La cumbrespren Po’ahu se ha recuperado lo suficiente como para hablar, pero aún no tiene acceso a todos sus recuerdos. Solo puede responder a unas pocas preguntas:

¿Qué eres? “Soy una cumbrespren. Taszo era mío, y yo era suya. Habría sido un excelente Custodio de la Piedra”.

¿Qué son los Custodios de la Piedra? “¡Radiantes! Moldeadores de piedra, soldados de Honor. Con uno de vosotros, sí... ¡un vínculo! Los Custodios de la Piedra regresan”.

¿Cómo puedes ayudarnos? “El Herald Tahn nos conoce. ¡Nuestro patrón! Él hablará conmigo”.

Con la ayuda de Po’ahu, se puede urdir un plan. Liss ha estado observando los campamentos de guerra y sabe que han llevado a Tahn al monasterio que hay en el corazón del

LA CUMBRESPREN
PO’AHU



campamento de guerra de los Kholin. Probablemente lo han dejado solo en una celda oscura, siguiendo el “tratamiento” habitual para su inestabilidad. Liss encarga al grupo que se infiltre en las instalaciones y pregunte a Taln si es capaz de detectar dónde se han llevado su hoja de Honor. Ella se niega a unirse al grupo, alegando que los chamanes de piedra no le pagaron lo suficiente como para correr ese riesgo.

CONFRONTACIÓN

Tras abandonar el *Horno de Crem*, los PJs se enfrentan a una banda de soldados que buscan problemas. Lee lo siguiente:

“¡Eh, vosotros!”

Un soldado grita mientras regresáis a los campamentos. A pesar de su impecable uniforme, tiene una mirada salvaje. Está rodeado por una escuadra de cuatro hombres armados, todos vestidos con los uniformes de color verde bosque y burdeos del alto mariscal Amaram.

“Parece que os estáis labrando una gran reputación por aquí. ¿Queréis contarnos qué está pasando o pasamos directamente a la parte divertida?”

Desenvaina su espada y los demás lo imitan.

Los rumores sobre la caravana de Bordin han circulado por los campamentos de guerra y finalmente han llegado a oídos de los sigilosos Hijos de Honor. Uno de sus líderes, el alto mariscal Meridas Amaram (consulta “Hijo de Honor” casi al final de este capítulo), ha ordenado a un equipo de soldados que averigüe qué sabe el grupo. Aunque Amaram sospecha que los PJs tienen algún tipo de conocimiento secreto, no ha compartido sus sospechas con los soldados. Sin embargo, les ha ordenado que saquen a bofetadas a sus objetivos toda la información posible.

El impulsivo capitán (**bersérker de la Emoción**) está acompañado por un **guardia** y tres **arqueros**. Incluso aquí, en las afueras de los campamentos de guerra, saben que una pelea sangrienta no es recomendable. El capitán, consumido por la Emoción, lucha hasta ser sometido, pero los otros cuatro soldados huyen si el capitán o dos de sus compatriotas son derrotados.

Si un PJ registra al capitán al terminar el combate, descubre que lleva unas botas de calidad valoradas en 40 marcos. Oculta en la bota izquierda, una nota arrugada con letra de predicetormentas describe a los PJs. Si se le pregunta, el capitán solo comparte que fue enviado por los Hijos de Honor.

Una vez pasado el peligro, Liss emerge de entre las sombras con una advertencia: si otras personas en los campamentos de guerra están interesadas en el grupo, en la caravana de Bordin o en la misión de Taszo, no tardarán en enviar a alguien más capaz. Mientras Liss investiga a estos soldados, los PJs deben apresurarse para llegar hasta Taln lo antes posible.

HERALDO DE LA GUERRA

Liss debe dejar claros los próximos objetivos del grupo: infiltrarse en el monasterio del campamento de guerra de los Kholin, encontrar al Heraldo Taln y preguntarle adónde se han llevado su hoja de Honor.

Mientras los PJs se acercan al monasterio en el corazón del campamento de guerra de los Kholin, lee lo siguiente:

Mientras recorréis los pabellones del campamento de guerra, las conversaciones entre los soldados se intensifican con la noticia: el alto príncipe Dalinar ha refundado a los antiguos Caballeros Radiantes y ha nombrado al héroe Meridas Amaram como su líder.

Usualmente rígidos y disciplinados, los guardias Kholin en los muros del monasterio se muestran relajados y distraídos con sus chismes. Tras los guardias, multitudes de alezi aguardan ser atendidos para ritos religiosos y tratamientos médicos. Los fervorosos trabajan con rapidez, recorriendo las colas de arriba para abajo. Inmediatamente llevan a muchos al interior del búnker de piedra del edificio principal del monasterio, pero a otros se les deja para su triaje en los jardines de cortezapizarra esculpidos.

INFILTRACIÓN EN EL FERVOR

Si los PJs deciden infiltrarse en el monasterio del fervor, dirígelo como un empeño. El mapa 2.2 muestra el complejo del templo que alberga el monasterio, y el mapa 2.3 muestra el interior del monasterio.

REGLA ESPECIAL: FAVORES

Durante etapas anteriores de la aventura, el grupo tuvo la oportunidad de conocer y conectar con personas en los campamentos de guerra y sus alrededores (consulta “Indicios y favores”). Si los PJs tienen una relación amistosa con un PNJ relevante, o si les debe un favor, pueden aprovecharse de ello para obtener una ventaja en una prueba. Pueden hacer esto una vez por cada relación o favor que se les debe.

El PNJ que concede el favor no necesita estar presente en la escena para otorgar una ventaja. En su lugar, un jugador puede narrar un recuerdo para describir cómo su personaje averiguó u organizó algo crucial en el pasado.

OBSTÁCULOS

Durante este empeño, el grupo debe superar una serie de cinco obstáculos; los cuatro primeros requieren dos pruebas superadas para sortearlos (consulta “Resolución del empeño”). Los PJs se enfrentan a los siguientes obstáculos en orden:

Guardias Kholin. En el corazón del campamento de guerra de los Kholin, varios **guardias** del alto príncipe vigilan cualquier señal de peligro en el perímetro del complejo del templo (consulta el mapa 2.2). Los PJs deben sortearlos para entrar en el monasterio. Podrían presentarles órdenes falsificadas para que acudan a una reunión en el monasterio (Manufactura CD 15), forjar una buena relación para convencer a los guardias de que

no representan una amenaza (Persuasión CD 12) o escalar las murallas (Atletismo CD 14).

Fervorosos de guardia. Cuando el grupo llega al monasterio (consulta el mapa 2.3), al noreste del complejo del templo, descubre que los fervorosos están atendiendo a pacientes en las zonas de recepción y tratamiento más alejadas. Los PJs podrían convencer a los fervorosos para que les dejaran pasar (Engaño o Persuasión CD 12), escabullirse sin que les vieran (Sigilo CD 14) o encontrar una entrada secreta (Deducción CD 15). Los cantores que no llevan armas a la vista se enfrentan a un menor escrutinio por parte de los fervorosos, quienes suponen que son trabajadores parshmenios con tareas asignadas. Como resultado, los PJs cantores obtienen una ventaja en las pruebas que no dependen del habla.

La celda del Herald. Taln es una de las muchas almas desdichadas encarceladas en el monasterio “por su propio bien”. Los PJs deben descubrir su ubicación exacta. Los registros escritos o los fervorosos superiores pueden revelar el pasillo interior que conduce a su celda. Los PJs podrían observar a los fervorosos para obtener información (Perspicacia CD 15), colarse en las oficinas de los fervorosos superiores (Sigilo CD 14) o buscar registros de pacientes (Deducción CD 12).

Susurros en la oscuridad. Según las prácticas erróneas del fervor, a las personas con enfermedades mentales se las debe atender dejándolas en la oscuridad con el menor número de estímulos posible. Para encontrar la celda de Taln, el grupo debe recorrer los pasillos más profundos del monasterio mientras evade a los fervorosos que patrullan. Los PJs pueden disfrazarse (Manufactura CD 15), usar conocimientos arquitectónicos o religiosos para intuir la distribución (Saber CD 12) o escabullirse entre las sombras (Sigilo CD 14).

La puerta de la Celda. Finalmente, el grupo debe abrir la celda de Taln. Para sortear este obstáculo solo hace falta un éxito. Los PJs pueden convencer a un fervoroso para que abra la puerta (Engaño o Persuasión CD 16), forzar la cerradura (Hurto CD 14) o echar la puerta abajo (Atletismo CD 15).

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones del monasterio como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DEL MONASTERIO

Resultado	Ejemplo
🔑	Un paciente cautivo escapa de su celda, distrayendo a los fervorosos y a los guardias.
🔑	Un fervoroso ha dejado un juego de llaves o herramientas al alcance de cualquiera.
🔥	Un agente (ladrón) de los Hijos de Honor se infiltra en el monasterio al mismo tiempo y no le gusta compartir las sombras.
🔥	Un fervoroso da la alarma, llamando a un guardia para que investigue.

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo acumula 9 éxitos antes que 4 fallos, o si completa el objetivo de cualquier otra forma.

Éxito. Los PJs abren la celda de Taln y disponen de un momento a solas con él para conversar, como se describe en “Talenel’Elin”.

Fracaso. Si los PJs fracasan, logran entrar en la celda de todos modos y se dirigen a la escena con Taln que se describe más adelante. Sin embargo, su infiltración no ha pasado desapercibida: al salir del monasterio, se enfrentan a Meridas Amaram (consulta “Hijo de Honor”).

TALENEL’ELIN

Cuando el grupo abra la celda de Taln, lee lo siguiente:

Encontráis al Herald recostado en un rincón completamente oscuro de su celda, iluminado por un tenue rayo de luz que entra por una ventana de apenas unos dedos de ancho. “Debemos prepararnos”, murmura. “Habréis olvidado mucho...”

Taln repite el discurso que pronunció cuando estaba bajo la custodia de Bordin (consulta “Cómo interpretar a Taln” en el capítulo 1).

Si un PJ presenta a Po’ahu a Taln, este deja de canturrear y la mira con asombro. “¿Una cumbrespren? ¿Sobreviven los Caballeros de Ishar? ¿Hay esperanza para esta Desolación?”

CONVERSACIÓN CON TALN

La aparición de Po’ahu le otorga a Taln unos momentos de lucidez, y por el momento se muestra receptivo a las preguntas del grupo. Aprovecha esta oportunidad para recalcar la importancia de la misión de Taszo en la búsqueda de la hoja de Honor, guiando a los PJs hacia la siguiente etapa de su aventura. Taln puede responder a las siguientes preguntas:

¿Qué son las Desolaciones? “Los Portadores del Vacío regresarán en nombre de Odium, arrasando con todo lo que habéis conseguido. ¡Debemos armarnos! ¡Debemos prepararnos!”

CAMINO A LA RADIANZA: PRONUNCIAR LAS PALABRAS

En los capítulos 1 y 2, los PJs tuvieron oportunidades de atraer la atención de varios tipos de spren Radiantes, incluyendo a la cumbrespren Po’ahu. Si un PJ ha empezado a vincularse con un spren, esta escena con Taln debería ser un momento culminante, especialmente si el PJ ya ha marcado dos hitos hacia su meta del Primer Ideal. Aprovecha esta oportunidad para que marque el hito final y, si lo considera narrativamente apropiado, su spren lo anima a pronunciar las Palabras. El Radiante novato conoce intuitivamente estas palabras: “Vida antes que muerte. Fuerza antes que debilidad. Viaje antes que destino”. Si ningún PJ ha comenzado a vincularse a Po’ahu, el que haya estado más atento a Po’ahu debería considerar adquirir el talento Primer Ideal al progresar al nivel 3.

MAPA 2.2: EL COMPLEJO DEL TEMPLO





¿Qué debemos hacer con la hoja de Honor?

“Encontrarla. Ponerla a salvo. No sé si puedo empuñarla... tal como estoy ahora”.

¿Deberíamos devolver la hoja a los chamanes de piedra en Shinovar? “Los shin son nuestros aliados, sí. Lucharán contra los Portadores del Vacío”.

¿Dónde está la hoja? Taln puede aprovechar el vínculo existente entre Heraldo y hoja de Honor para encontrar su hoja. Debe proporcionar al grupo la información que necesitan para continuar su viaje. Lee lo siguiente:

El Heraldo de la Guerra observa la oscuridad, respira hondo y extiende la mano.

“Puedo sentirla. Es como si pudiera extender la mano y atraerla a través de la niebla, pero no oye mi llamada. Está en una ciudad protegida, dentro de una grieta. Sí, la conozco: la ciudad de Rathalathar”.

Un PJ con pericia Alezi reconoce la visión como Rathalas, una ciudad arrasada e incendiada por Dalinar Kholin hace varios años. Otros PJs que superen una prueba de Deducción o Saber CD 10 recuerdan que “Rathalathar” es un nombre antiguo para la ciudad de la grieta en Alezkar. Si el grupo vuelve con Liss para compartir esta información, ella les da indicaciones para llegar a Rathalas.

Tras su momento de lucidez, Taln se retira y retoma su mantra.

HIJO DE HONOR

Si el grupo no logra infiltrarse discretamente en el monasterio, un agente de los Hijos de Honor informa de su presencia a Meridas Amaram. Lee lo siguiente mientras los PJs salen del monasterio:

Salís del monasterio, cruzando el muro que lo delimita, y os abris paso entre otros edificios del complejo del templo. Casi habéis salido cuando se oye un grito.

“¡Alto!”.

Soldados con uniformes de color verde bosque dan un paso al frente, bloqueando los dos caminos que se alejan del monasterio. Un soldado con nudos de líder de escuadrón al hombro extiende una lanza corta hacia vosotros. Gruñe: “¿Qué hacáis en el monasterio?”.

Los soldados son seis **lanceros** del campamento de guerra de Sadeas, leales al alto mariscal Amaram. Un PJ que supere una prueba de Engaño CD 16 podrá convencer a los soldados, quienes permitirán al grupo pasar sin luchar. De lo contrario, los soldados están ansiosos por luchar y atacan.

Tras dos rondas de combate, o si el grupo consigue vencer a los soldados, una figura entra en el patio. Lee lo siguiente:

“¡Que todo el mundo baje las armas!”

Los soldados se giran hacia un hombre alto, también con uniforme verde. Tiene los rasgos marcados y ojos color canela. El famoso héroe alezi, el brillante señor Amaram, sonrío ampliamente.

“Estoy seguro de que todo esto es un malentendido. He oído hablar de vuestras hazañas en los campamentos de guerra y de las preguntas que habéis estado haciendo. Contadme qué habéis averiguado y podremos ser aliados”.

MAPA 2.3: INTERIOR DEL MONASTERIO

1 CASILLA = 1,5 m.



El brillante señor Meridas Amaram (**Portador de esquilada duelista**, él) pertenece a los Hijos de Honor. Cinco **guardias** adicionales patrullan en las inmediaciones, pero Amaram prefiere no involucrarlos, pues quiere evitar montar un escándalo en un campamento que no es el suyo.

En lugar de eso, habla con el grupo, en busca de los secretos que han averiguado durante su estancia en los campamentos, pues cree que tienen conocimientos relacionados con los Radiantes Perdidos. Si los PJs le siguen la corriente y comparten lo que han averiguado, Amaram se muestra escéptico, pero les hace una oferta: “Si me traéis más información, quizá haya un lugar para vosotros entre los Hijos de Honor”.

CÓMO ENGAÑAR A AMARAM

Si los PJs intentan engañar a Amaram o desviar la conversación, dirige la escena como si fuera una conversación (consulta “Resolución de la conversación”). Amaram es astuto, y su excelente reputación y su estrecha relación con Dalinar le otorgan autoridad en todos los campamentos de guerra, lo que convierte esta conversación en un auténtico desafío.

RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Amaram tiene Defensa cognitiva 15, Defensa espiritual 16 y 5 puntos de concentración. Usa su capacidad Perspicacia brutal para lanzar amenazas veladas y gasta hasta 4 puntos de concentración para resistirse a las pruebas sociales del grupo. Sin embargo, no está dispuesto a gastar su último punto de concentración en esta conversación.

RESOLUCIÓN DE LA CONVERSACIÓN

La conversación tiene éxito si Amaram necesita gastar su último punto de concentración (lo cual decide no hacer) o si los PJs le convencen de que no disponen de información valiosa. La conversación fracasa si los personajes no son convincentes, son obstinadamente agresivos o les pillan mintiendo. Tanto si los PJs fracasan como si le siguen la corriente, atraer la atención de esta malévola organización podría acarrear problemas a largo plazo si el grupo regresa alguna vez a los campamentos de guerra.

Éxito. Convencido de que los personajes no tienen información valiosa, Amaram se retira con sus soldados.

Fracaso. Amaram se ríe de los intentos del grupo de salir airoso de una situación en la que él claramente está al mando. Les dice: “Hoy os habéis creado un enemigo. Mientras permanezcáis en los campamentos de guerra, los Hijos de Honor no os quitarán el ojo de encima”.

EL BRILLANTE
SEÑOR AMARAM

EL VIAJE CONTINÚA

Después de que el grupo hable con Amaram (o evite llamar la atención en el monasterio), podrá marcharse sin más problemas. Mientras los personajes se reagrupan, descansan e informan, avanzan al nivel 3.

El capítulo 3 empieza con el viaje del grupo a Rathalas.

CÓMO INTERPRETAR AL BRILLANTE SEÑOR AMARAM

Rasgos: hipócrita, impecable, amenazante.

Meta: mantener su imagen externa de general alezi perfecto mientras lleva a cabo un plan secreto para restablecer la dominación de la Iglesia vorin con los Hijos de Honor.

Aspecto: Amaram (“Am-uh-ram”, él) es un humano alezi con rasgos muy marcados y ojos claros de color canela. Viste un regio uniforme de color verde bosque.

Amaram tiene una reputación intachable como héroe de guerra honorable y magnánimo. Es un portador de esquilada, pero no desenvainará su hoja en el campamento de guerra de Dalinar a menos que su vida corra peligro.



BENIAMINO BRADI

LA CIUDAD QUEMADA

TRAS SUS AVENTURAS EN LAS LLANURAS QUEBRADAS, los PJs saben que la hoja de Honor de Taln se encuentra en Rathalas. Allí, Ylt, el ambicioso Vigilante de la Verdad, ha tomado el control de una fuerza de bandidos, pero no todos son leales a su fanático nuevo líder.

CÓMO DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Este capítulo empieza con los personajes encontrando una manera de viajar a Rathalas gracias a los favores del capítulo 2. Por el camino se topan con un bandido desertor que les informa sobre la situación actual en Rathalas.

La mayor parte del capítulo consiste en una infiltración en la ciudad de Rathalas, parecida a un dungeon. Familiarízate con las tres entradas a la ciudad y el mapa de Rathalas. Mientras los personajes recorren las ruinas, deben evitar el escrutinio de los bandidos para moverse con seguridad.

Las Complicaciones pueden usarse para avanzar en el suceso “Bandidos en alerta”, que acaba desencadenando una pelea con ellos. Consulta “Llegando a Rathalas” más adelante en este capítulo para obtener instrucciones sobre cómo llevar la cuenta del progreso en dicho suceso.

En la prisión de los bandidos, el grupo tiene la oportunidad de hablar con Kaiana, la segunda al mando de Ylt. Esta conversación determina las probabilidades de que Kaiana cambie de bando y se una al grupo en el capítulo 4.

En la sección “El corazón de la fortaleza” siempre hay un encuentro con Ylt, pero los PJs podrían iniciar conversaciones y empeños para obtener información y aliados entre los bandidos, lo que podría liberar a Rathalas de la tiranía del Vigilante de la Verdad.

Durante este capítulo, ya sea en la prisión de los bandidos o tras la batalla contra los fanáticos de Ylt, el grupo se encuentra con Axies, el coleccionista (consulta “Personajes principales” en la introducción de este libro). Independientemente de cómo gestionen los PJs la situación política de Rathalas, tendrán que hablar con el único ser que conoce las verdaderas intenciones de Ylt y su próximo destino: el spren Resto Gris en la Baja Rathalas. La forma más rápida de llegar a dicho spren es con la ayuda de Axies.

PROGRESO DE PERSONAJES

Los personajes empiezan este capítulo en el nivel 3 y progresan al nivel 4 tras hablar con el Resto Gris.

Las siguientes decisiones ofrecen oportunidades para introducir spren, fortalecer vínculos spren o jurar Ideales:

- ♦ Cómo tratan los PJs al antiguo bandido Lorn.
- ♦ Si los PJs deciden liberar prisioneros o ayudar a la resistencia contra los bandidos.
- ♦ Si un PJ decide revelar una verdad dolorosa al Resto Gris.

Los personajes con metas relacionadas con aprender más sobre los Heraldos, las hojas de Honor o los Radiantes tienen la oportunidad de hacerlo al hablar con Kaiana o el Resto Gris.

EL VIAJE A RATHALAS

Para conseguir un medio de transporte a Rathalas, el grupo podrá contactar con Bordin, Liss o a alguien que les deba un favor. Las posibles opciones incluyen:

Unirse a una patrulla Kholin. Pedir un favor o superar una prueba de Liderazgo CD 13 convence a Bordin, Ellar u otro representante Kholin para contratar al grupo como guardaespaldas de una patrulla que se dirige al norte. Les proporcionan caballos y cada personaje recibe 30 marcos, por adelantado, por sus servicios.

Escortar a la brillante Bettani. El grupo puede acompañar a la brillante Bettani, quien se dirige al principado de Thanadal por unos asuntos urgentes. Les proporcionan caballos para el viaje a través de las Montañas Irreclamadas, pero su equipo es viejo y está en mal estado. Si el grupo elige esta opción, cada personaje debe superar una prueba de Supervivencia CD 12 o queda Agotado [-1] al llegar a Rathalas.

En cualquiera de los dos casos, el viaje dura veinte días. Les acompañan mozos de cuadra que llevan los caballos de vuelta a los campamentos de guerra una vez finalizada la tarea de escolta.



UN VIAJERO EN EL CAMINO

Mientras el grupo viaja, tiene la oportunidad de averiguar más cosas sobre los bandidos. Lee lo siguiente:



Otro día de viaje llega a su fin. Mientras buscáis un lugar para acampar, os encontráis con un anciano curtido instalado en un cómodo lait, una formación natural que bloquea los vientos del este. Parece un lugar adecuado para pasar la noche y el anciano, aunque va armado, se muestra bastante amigable.

El hombre es Lorn (**bandido**, él), un desertor leal a la Reina Bandida que se fue cuando Ylt la mató. Se dirige a las Llanuras Quebradas en busca de trabajo y le interesan las noticias sobre los campamentos de guerra. Ofrece la siguiente información sin inculparse como exbandido:

¿Qué sabes de la región? “Los bandidos se han vuelto más violentos. Despiadados. He oído que su número está creciendo”.

¿Qué sabes de los bandidos? “He oído que su antigua reina fue asesinada. Ahora tienen un nuevo líder sectario que tiene sus propios planes”.

¿Qué sabes del líder de los bandidos? “He oído que es un portador de esquirlada iriali. Tiene el pelo dorado y la hoja esquirlada más grande que jamás hayáis visto”.

¿Hay algo más que puedas contarnos que nos resulte útil? Lorn duda en responder, pero si un PJ supera una prueba de Persuasión CD 12, revela lo siguiente: “He oído que no todo el mundo en Rathalas está contento con su nuevo líder. Hay un contramaestre llamado Ubo en la carpintería, cerca del fondo del cañón”. Si el PJ falla, Lorn simplemente dice: “No hay mucho más que contar”.

Los personajes con pericia en Bajos fondos o que superen una prueba de Deducción o Perspicacia CD 13 sabrán reconocer que Lorn es un antiguo bandido. Si el grupo viaja con la patrulla Kholin, el líder insiste en arrestar a Lorn. Convencer a la patrulla de que deje ir a Lorn requiere una prueba de Intimidación, Liderazgo o Persuasión CD 14.

CAMINO A LA RADIANZA: CÓMO ATRAER A UN SPREN

Un personaje que anime a Lorn a buscar una vida mejor para sí mismo podrá atraer la atención de un lumispren, mientras que un personaje que quiera entregarlo por sus crímenes puede atraer la atención de un altospren.

RATHALAS, LA CIUDAD REDUCIDA A CENIZAS

Hace una década, poco después de la unificación de Alezkar, Rathalas albergaba a decenas de miles de alezi, gobernados por un brillante señor llamado Tanalan. La Grieta, como también se conocía a la ciudad, estaba excepcionalmente protegida de las altas tormentas debido a su ubicación en un enorme cañón que se adentraba en el suelo.

Cuando la ciudad flirteó con la rebelión, el rey Gavilar envió a Dalinar “el Espina Negra” Kholin para acabar con la amenaza. Después de que los asesinos del brillante señor Tanalan mataran a la esposa del Espina Negra, Dalinar prendió fuego a toda la ciudad. Con el apoyo del alto príncipe Sadeas, Rathalas se convirtió en un ejemplo de lo que les sucede a los rebeldes en Alezkar. Miles de civiles perecieron en las llamas. Ahora, solo quedan las vigas quemadas de las casas y pasarelas que una vez estuvieron suspendidas sobre el abismo. Las únicas zonas que sobrevivieron intactas fueron las excavadas en el interior de la sima.

HISTORIA SECRETA

Las acciones de los altos príncipes Dalinar Kholin y Torol Sadeas en Rathalas fueron incluso más duras de lo que cuenta la versión oficial, pero la historia de Rathalas se presenta como un hecho y es creída por todos los PNJs en este relato.

LA SITUACIÓN ACTUAL EN RATHALAS

En los últimos años, un grupo de bandidos reclamó la ciudad en ruinas de Rathalas como su escondite. Estos bandidos estaban liderados por una mujer conocida simplemente como la Reina Bandida. Asaltaban caravanas y tomaban rehenes, pero no disfrutaban del derramamiento de sangre, y solo mataban cuando lo consideraban absolutamente necesario.

Hace varias semanas, Ylt apareció y todo cambió. Mató a la Reina Bandida y confinó a su fiel lugarteniente, Teryn, en prisión. Ylt comenzó a radicalizar a los bandidos y les prometió poderes asombrosos a cambio de su fe y adoración. Viajó con su aprendiz Kaiana y algunos conversos para robar la hoja de Honor de Taln, y ahora se entrena para usarla.

La predicación y el alarde de la hoja de Honor por parte de Ylt han atraído nuevos miembros y fomentado la violencia, intensificando la brutalidad de las actividades de los bandidos en las Montañas Irreclamadas. Los bandidos más leales a Ylt usan el conjunto de características de **fanático**. Se les identifica no solo por sus túnicas verdes, sino también por las espadas que empuñan, que llevan inscrito el glifo de los Vigilantes de la Verdad y son como la daga usada para matar a Taszo.

LLEGANDO A RATHALAS

Un día de viaje después de conocer a Lorn, el grupo llega a las proximidades de Rathalas. Lee lo siguiente:

Tras cruzar las llanuras, os acercáis a la otrora grandiosa ciudad de Rathalas y al cañón en cuyas laderas se asienta la ciudad. En la base del cañón, un río poco profundo corre hacia el oeste, desembocando finalmente en el mar de las Lanzas. Antiguamente, se accedía a la ciudad por unas rampas desde el nivel de las llanuras, pero ahora se puede acceder al extremo occidental de la ciudad en ruinas desde el nivel del cañón. Los restos de una antigua y poderosa muralla lo rodean; actualmente la fortificación es irregular, y está descuidada y cubierta por años de acumulación de crem de las altas tormentas. A lo largo de la muralla, solo brillan las luces de esferas de un único puesto de vigilancia.

Si el grupo explora o recopila información antes de entrar en la ciudad, puede averiguar lo siguiente sobre cada entrada:

Suelo del cañón (zona A1). Un personaje que explora el suelo del cañón descubre que es posible viajar a la boca occidental del cañón y luego caminar por él hasta una entrada a Rathalas que no está vigilada. Si supera una prueba de Percepción CD 13, también observa movimiento entre los rocabrotes en la boca del cañón. (Esta entrada conecta con la zona A4).

Puesto de vigilancia (zona A2). Un personaje que espía el puesto de vigilancia debe hacer una prueba de Percepción CD 12. Si falla, simplemente ve varias figuras custodiando la puerta. Si la supera, puede distinguir a ocho bandidos con túnicas verdes sobre sus armaduras descuidadas, y presencia cómo una mujer desaliñada, una nueva recluta de los bandidos, obtiene permiso para acceder a la ciudad. (Esta entrada conecta con la zona A5).

Pared del risco (zona A3). Un personaje que investigue la pared del risco deberá hacer una prueba de Supervivencia CD 13. Si la supera, descubre una sección del cañón que ofrece suficientes puntos de apoyo para descender a la ciudad quemada. (Esta entrada conecta con las zonas A4 y A6).

Estas entradas se detallan en la próxima sección “Localizaciones de Rathalas”, y sus ubicaciones aparecen en el mapa 3.1.

Antes de que el grupo seleccione una entrada, presenta a tus jugadores el suceso “Bandidos en alerta” (descrito en la sección siguiente).

Después de que el grupo seleccione una de las entradas, dirige la escena correspondiente de la sección “Localizaciones de Rathalas” y luego avanzad a “Cómo moverse por Rathalas” mientras los PJs entran en la ciudad.

SUCESO: BANDIDOS EN ALERTA

Cuando el grupo se va acercando a la ciudad, la mayoría de los bandidos suponen que son nuevos reclutas. Anuncia a los jugadores que van a iniciar un suceso (consulta “Sucesos” en el capítulo 9 del *Manual del Archivo de las Tormentas*). Este suceso negativo, “Bandidos en alerta”, cuenta con tres espacios para determinar cuándo los bandidos descubren que hay intrusos entre ellos.



CÓMO PROGRESAR EN EL SUCESO

Cuando un PJ sufre una Complicación durante cualquier escena de Rathalas, puedes gastarla para hacer avanzar el suceso en 1, intercambiando una Complicación inmediata por la amenaza inminente de la confrontación.

ACTIVACIÓN DEL SUCESO

Si rellenas los tres espacios con Complicaciones, suena un cuerno, poniendo al campamento en estado de alerta. La prisión (zona A7) recibe dos **guardias** bandidos más.

Además, un grupo de tres **bandidos** y tres **arqueros** intercepta a los héroes. Si los PJs parecen estar fuera de lugar, estos adversarios atacan antes de hacer preguntas y se retiran o se rinden si la mitad de sus efectivos son derrotados. Sin embargo, si el grupo es derrotado o se rinde, los bandidos los llevan a la prisión (zona A7) y los arrojan a la sala de los barriles (zona P3).

CÓMO MOVERSE POR RATHALAS

Tras acercarse por la entrada elegida en “Llegando a Rathalas”, el grupo debe recorrer la ciudad quemada de Rathalas, reuniendo información y aliados.

Al entrar en la ciudad, lee lo siguiente:

La ciudad caída de Rathalas es una ruina carbonizada, atormentada por la tragedia y con el peso de la historia resonando en sus piedras. Unos maderos desnudos se alzan donde una vez unos pilotes sostuvieron una ciudad de miles de habitantes, y los restos ennegrecidos de puentes y edificios derrumbados están cubiertos de deterioro como si fueran percebes. El aire está impregnado de un aroma a ceniza y aceite.

Cada movimiento hace crujir la madera devastada y la piedra agrietada del suelo. Más adelante, las cornisas y túneles a lo largo de la pared del risco albergan diversos focos de actividad.

Recorrer Rathalas para enfrentarse a Ylt requiere atravesar varios lugares unidos por túneles, puentes, edificios carbonizados y rampas. Los PJs deberán empezar visitando una zona conectada con la entrada que hayan elegido.

Estas localizaciones se detallan en la próxima sección “Localizaciones de Rathalas”, y sus ubicaciones aparecen en el mapa 3.1:

Taller de carpintería (zona A4). Supervisado por un contraamaestre compasivo que trabaja bajo la atenta mirada de los fanáticos de Ylt. Se le puede convencer para que comparta información útil. (Esta zona conecta con las zonas A1, A3 y A6).

Devotario (zona A5). Un almacén y centro de actividad que el grupo debe atravesar discretamente. (Esta zona conecta con las zonas A2, A6, A7 y A8).

Laberinto de puentes (zona A6). Una zona peligrosa de la ciudad habitada por bestias salvajes. (Esta zona conecta con las zonas A3, A4, A5 y A7).

Prisión (zona A7). Alberga a los prisioneros leales a la Reina Bandida y a un extraño estudioso de los spren. (Esta zona conecta con las zonas A5, A6 y A8).

Corazón de la fortaleza (zona A8). Una gran plataforma en una caverna situada en un risco con vistas al palacio en ruinas. Aquí es donde Ylt reúne a sus seguidores y da órdenes. (Esta zona conduce a las zonas A5 y A7. También conduce a la Baja Rathalas).

MAPA 3.1: LA CIUDAD DE RATHALAS



LOCALIZACIONES DE RATHALAS

Las siguientes localizaciones aparecen en el mapa 3.1.

A1: EL SUELO DEL CAÑÓN

La boca occidental del cañón (consulta el mapa 3.2) está repleta de enormes rocabrotes de ribera, de unos dos metros de altura, hinchados por la humedad del lago. Unas gruesas enredaderas atraviesan la piedra entre los rocabrotes, convirtiendo la zona en terreno difícil.

ATAQUE DE LOS KHORNAKS

Tres **khornaks** anfibios acechan bajo las enredaderas a mitad de camino entre los rocabrotes.

Un PJ que supere una prueba de Percepción CD 15 verá a los khornaks y podrá alertar al grupo antes del ataque. Esta prueba sufre una desventaja, ya que los khornaks están a cubierto. Sin embargo, si los PJs exploraron el fondo del cañón antes de entrar (consulta “Llegando a Rathalas”), es posible que ya detectaran movimiento entre los rocabrotes; de ser así, esta prueba también obtiene una ventaja.

A menos que sean detectados, los khornaks irrumpen inesperadamente bajo las enredaderas, y los PJs sufren el estado Sorprendido hasta el final de su primer turno de combate. Los khornaks luchan a muerte.

ACCESO A LA CIUDAD

Al finalizar esta escena y entrar el grupo en la ciudad por primera vez, consulta la sección anterior “Cómo moverse por Rathalas”.

CONEXIONES CON OTRAS ZONAS

Esta zona conecta con el taller de carpintería (A4).

MAPA 3.2: EL SUELO DEL CAÑÓN



A2: EL PUESTO DE VIGILANCIA

Justo en el interior de las puertas de la ciudad, los bandidos han construido una serie de escaleras, rampas y puestos de control para desplazarse con seguridad desde su base hasta las llanuras. Su sistema de torno y poleas permite subir y bajar el botín, pero la mayoría de los bandidos utilizan las escaleras en lugar de la plataforma colgante. En este puesto de vigilancia al nivel de la llanura hay ocho bandidos **fanáticos**.

Los bandidos suponen que cualquiera que conoce su escondite debe ser un nuevo recluta, aunque no dejan pasar a nadie si no supera una prueba de Engaño CD 17. Si se supera la prueba, los bandidos dejan entrar al grupo y les indican que empiecen con las labores manuales en el devotario (zona A5). Si la prueba falla, los bandidos ahuyentan violentamente al grupo y el suceso “Bandidos en alerta” avanza en 1 (consulta “Cómo moverse por Rathalas”) para obtener instrucciones sobre este suceso).

ACCESO A LA CIUDAD

Si esta escena termina con éxito, el grupo accede a la ciudad por primera vez. Consulta la sección anterior “Cómo moverse por Rathalas”.

CONEXIONES CON OTRAS ZONAS

Esta zona conecta con el devotario (A5).

A3: PARED DEL RISCO

Bajar a Rathalas es peligroso, ya que los personajes deben superar una prueba de Atletismo CD 13 para encontrar un punto de apoyo estable. Sube la apuesta en la prueba del primer PJ al elegir esta ruta. Si dicha prueba obtiene una Oportunidad, los demás PJs obtienen una ventaja en sus respectivas pruebas. Si sufre una Complicación, la CD aumenta a 14 para el resto del grupo, ya que una de las cornisas se derrumba y deja de ser una opción.

Si un personaje falla su prueba de Atletismo para bajar, puede hacer una prueba de Agilidad CD 15 para salvarse. Si la supera, se sujeta antes de caer, pero pierde 1 punto de concentración después de haber estado tan cerca de la desgracia. Si la falla, se desliza hacia abajo por el muro de piedra y luego cae 6 metros sobre la estructura carbonizada de un edificio, sufriendo 7 (2d6) de daño por golpe.

La primera vez que un personaje cae, el suceso “Bandidos en alerta” avanza en 1 (consulta “Cómo moverse por Rathalas”) para obtener instrucciones sobre este suceso). Las caídas posteriores no lo hacen avanzar de nuevo.

ACCESO A LA CIUDAD

Al terminar esta escena y acceder el grupo a la ciudad por primera vez, consulta la sección anterior “Cómo moverse por Rathalas”.

CONEXIONES CON OTRAS ZONAS

Esta zona conecta con el taller de carpintería (A4) y el laberinto de puentes (A6).

A4: EL TALLER DE CARPINTERÍA

El tejado fortificado de un edificio destripado alberga un taller de carpintería donde los bandidos fabrican materiales para el asentamiento. También hay dos barcos en una bahía oculta.

CONEXIONES CON OTRAS ZONAS

Esta zona conecta con el suelo del cañón (A1), la pared del risco (A3), y el laberinto de puentes (A6).



CÓMO INSPIRAR AL CONTRAMAESTRE

En esta zona, una docena de trabajadores sierran, cortan y dan forma a tablones de madera, rampas y vigas. Una pequeña cantina alberga a trabajadores que disfrutan de su tiempo libre y no se meten con nadie. Una persona destaca entre la multitud: un herdaziano de mediana edad, a quien los demás tratan con deferencia. El hombre evita a un grupo de seis bandidos de rostro agrio, fuertemente armados, con túnicas verdes y que exhiben con orgullo espadas con inscripciones de glifos.

Saltando sobre un banco, el herdaziano da una palmada con fuerza. “Muy bien, si sois nuevos aquí, acudid a mí para que os asigne una tarea. ¡El resto, ya sabéis lo que hay que hacer!”

Ubo, el contramaestre (**bandido**, él), es un herdaziano de mediana edad que no siente ningún afecto por Ylt. Los seis bandidos vestidos de verde (**fanáticos**) son leales a Ylt y vigilan al equipo de Ubo.

ENFOQUES DE CONVERSACIÓN

Si el grupo se acerca a Ubo, este supone que son nuevos reclutas. Los PJs que quieran convencer a Ubo para que les ayude podrán intentarlo mediante una conversación (consulta “Resolución de la conversación”). A continuación se presenta un ejemplo de enfoque que el grupo podría adoptar:

Ayudar al pueblo de Rathalas. Ubo quiere proteger a tantos amigos como sea posible. Si los PJs superan las pruebas que demuestran su competencia y su voluntad de ayudar al pueblo de Rathalas, Ubo está dispuesto a compartir detalles sobre Teryn (la lugarteniente encarcelada de la antigua Reina Bandida) y la prisión (zona A7). Si las pruebas fallan, Ubo implora a los personajes que abandonen Rathalas y regresen con un alto señor, pero los PJs saben que, de hacerlo, los alezi probablemente reclamarían la hoja de Honor.

CÓMO INTERPRETAR A UBO

Rasgos: precavido, amable, atento.

Meta: asegurarse de que sus amigos y colegas están a salvo.

Aspecto: Ubo (“OO-boh”, él) es un humano herdaziano de mediana edad muy elegante. Sus uñas pintadas de brillantes colores van a juego con los detalles coloridos de su ropa de trabajo.

Ubo fue contramaestre de un barco mercante hasta que su navío fue capturado por los bandidos de Rathalas en el mar de las Lanzas. Ahora supervisa el taller de carpintería, empleando su gran sentido de los números y mostrando su gusto por la moda a través de su ropa.

Al conversar, Ubo escucha, pero quiere evitar llamar la atención. Si el intercambio se vuelve ruidoso o acalorado, pone fin a la conversación abruptamente.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de Ubo como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE UBO

Resultado	Ejemplo
	Ubo cubre a los PJs. Haz retroceder el suceso “Bandidos en alerta” en 1.
	Un fanático se acerca y pregunta a los PJs quién los reclutó y si son leales a Ylt.

RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Ubo tiene Defensa cognitiva 11, Defensa espiritual 13 y 2 puntos de concentración. En las conversaciones, dedica su concentración a resistirse a las discusiones que ponen en peligro a los carpinteros, pero no siente ninguna simpatía por los bandidos y se le puede convencer para que ayude a los PJs de formas poco arriesgadas.

RESOLUCIÓN DE LA CONVERSACIÓN

La conversación termina con éxito si los PJs convencen a Ubo de que Rathalas puede ser salvada de Ylt, o si Ubo ya no tiene suficiente concentración para resistirse a la influencia. Si el grupo no logra convencer a Ubo tras varios intentos, este decide que el intercambio es demasiado arriesgado y la conversación fracasa.

Éxito. Ubo, entusiasmado por tener aliados, les explica la disposición del asentamiento. Esto proporciona a los PJs una ventaja en todas las pruebas para cruzar el laberinto de puentes (zona A6). Si Ubo aún no ha mencionado a Teryn, lo hace ahora y recomienda liberarla de la prisión (zona A7).

Fracaso. Ubo da por terminada la conversación y desaparece, uniéndose a un numeroso grupo de trabajadores.

A5: EL DEVOTARIO

Varias rampas y escaleras conectan con un devotario en ruinas que los bandidos están despejando para usarlo como almacén de mercancías robadas.

Conexiones con otras zonas

Esta zona conecta con el puesto de vigilancia (A2), el laberinto de puentes (A6), la prisión (A7), y el corazón de la fortaleza (A8).

CÓMO CRUZAR EL DEVOTARIO

Excavado en la piedra, se alza ante vosotros la mitad de un edificio; la otra mitad se derrumbó hace años. Lo que queda es un pasillo abovedado que conduce a una cámara también abovedada. Allí, los bandidos retiran los escombros para crear un almacén para cajas. En un arco que enmarca la vista de la ciudad quemada, una mujer de pelo oscuro con ropa de cuero desgastada observa con ojos penetrantes y grita cuando los trabajadores reducen el ritmo.

La mujer es Nadari (**ladrona**, ella) y dirige las labores en el devotario. La acompañan cuatro **bandidos** y dos **arqueros** que custodian las cajas (consulta “Regla especial: Manos largas”).

Nadari es una desertora de las fuerzas del alto príncipe Thanadal, curtidora por el clima de las Llanuras Quebradas. Allí, le molestaba que la relegaran a tareas de mensajería cuando era mejor exploradora que la mayoría de los hombres que se ocupaban de ese trabajo. Es una superviviente y está convencida de que Ylt es invencible.

Si los PJs se hacen pasar por reclutas, Nadari les encarga limpiar escombros. El trabajo es agotador y Nadari es implacable. Pregunta a los jugadores si realizan el trabajo y durante cuánto tiempo. Si los PJs trabajan durante dos horas sin realizar otras acciones, deben superar una prueba de Atletismo CD 15 o quedan Agotados [–1]. Después de dos horas, Nadari les ordena con severidad que vayan a trabajar al taller de carpintería (zona A4), accesible a través del laberinto de puentes (zona A6).

Si el grupo intenta robar algo de las cajas, o si intenta escapar o colarse por el devotario, consulta “Seguir avanzando”.

SEGUIR AVANZANDO

Si el grupo no trabaja diligentemente durante dos horas, dirige un empeño para ver cómo se resuelven sus acciones (consulta “Resolución del empeño”). Los posibles enfoques incluyen:

Evitar levantar sospechas entre los bandidos. Los PJs podrían moverse sigilosamente para pasar desapercibidos (Sigilo CD 13) o marcarse un farol con bravuconería (Engaño CD 14) o disfraces (Hurto CD 12). Este es un buen momento para subir la apuesta.

Provocar una distracción. Los PJs podrían atraer la atención de los bandidos hacia otra sección de la ciudad (Engaño CD 12) o provocar un derrumbe para que los bandidos lo investigaran (Manufactura CD 10).

Escalar de estructura en estructura. Los PJs podrían sortear la zona escalando la pared del risco (Atletismo CD 12) o moviéndose con cuidado por los andamios (Agilidad CD 12). Este es un buen momento para subir la apuesta.

REGLA ESPECIAL: MANOS LARGAS

Los PJ pueden examinar las cajas llenas de objetos robados (Hurto CD 15), sin embargo, al hacerlo, el número de éxitos necesarios para el empeño aumenta en 1. Este es un buen momento para subir la apuesta. Con un éxito, el PJ roba un objeto de la tabla Objetos robados.

OBJETOS ROBADOS

d4	Objeto
1	Ropajes de fervoroso de buena calidad que valen 75 marcos.
2	Un libro sobre el Imperio azishiano que vale 30 marcos.
3	Dos viales de perfume que valen 40 marcos y un vial de veneno efectivo (1 dosis).
4	Materiales para construir fabriles que valen 200 marcos.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones del devotario como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DEL DEVOTARIO

Resultado	Ejemplo
	Los PJs se enteran de un detalle útil sobre Rathalas. Podría ser que Ylt tiene una hoja esquilada, que Teryn está encerrada en la prisión o que la lealtad de Kaiana parece estar flaqueando.
	Nadari nota algo sospechoso e investiga. La siguiente prueba es una prueba opuesta contra Nadari usando habilidades relevantes.

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo consigue 3 éxitos antes que 3 fallos, o si completa el objetivo de otra manera. (Sin embargo, si el grupo intenta robar algo, el número de éxitos requeridos aumenta en 1 por cada intento).

Éxito. El grupo pasa por el devotario sin problemas.

Fracaso. Nadari se enfrenta al grupo, los acusa de robo y llama a los bandidos y arqueros que custodian las cajas para hacerlos detener.

A6: EL LABERINTO DE PUENTES

Este gran desfiladero separa las principales zonas habitadas de Rathalas. Los bandidos han creado varios senderos seguros, pero sortear la maraña de construcciones es difícil y potencialmente peligroso para quienes no conocen el camino.

CONEXIONES CON OTRAS ZONAS

Esta zona conecta con la pared del risco (A3), el taller de carpintería (A4), el devotario (A5), y la prisión (A7).

CÓMO CRUZAR EL LABERINTO DE PUENTES

Un gran desfiladero lleno de escombros ennegrecidos separa las zonas habitadas de Rathalas. Estrechos puentes de cuerda conectan cornisas y plataformas con las ruinas, y hay rampas que suben y bajan. Algunos senderos atraviesan edificios o túneles en la piedra, y muchos muestran actividad, ya sea de bandidos o animales salvajes. Todas las rutas parecen peligrosas y los niveles más bajos son completamente intransitables.

La primera vez que el grupo intenta cruzar el laberinto de puentes, debe encontrar una ruta segura mientras evita a los bandidos y a una jauría de sabuesos-hacha salvajes. Después de que los PJs elijan un destino, dirige un empeño (consulta “Resolución del empeño”). Las posibles estrategias incluyen:

Inspeccionar los puentes. Muchos de los puentes parecen estructuralmente inestables. Sería prudente comprobar su construcción (Artesanía CD 12) antes de cruzarlos.

Atravesar escombros. Encontrar un atajo podría requerir mantener el equilibrio sobre vigas quemadas (Agilidad CD 12) o escalar distancias cortas (Atletismo CD 13). Este es un buen momento para subir la apuesta.

Explorar. Los PJs podrían querer mirar hacia adelante para ver si una ruta es viable (Percepción CD 12) o buscar señales de uso continuado (Supervivencia CD 13).



Si el grupo entabló amistad con Ubo, el contraamaestre, en la zona A4, obtendrá una ventaja en las pruebas para cruzar estos puentes.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de los puentes como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LOS PUENTES

Resultado	Ejemplo
	Un excelente punto de observación revela cómo se conectan la mayoría de los puentes. Las pruebas con habilidades cognitivas del grupo obtienen una ventaja durante el resto del empeño.
	Una superficie se quiebra tras el personaje y se desploma hacia el abismo. Cualquiera que vaya detrás deberá buscar otra ruta.
	El sonido de la trompeta de un sabueso-hacha resuena en el abismo. Otro sabueso-hacha se une a la manada que sigue a los personajes (consulta “Resolución del empeño”).

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo consigue 5 éxitos antes que 3 fallos, o si completa el objetivo de cualquier otra forma.

Éxito. El grupo encuentra una ruta segura a través del laberinto de puentes y llega a su destino.

Fracaso. El grupo pasa demasiado tiempo en el laberinto de puentes y es acorralado por seis **sabuesos-hacha**. Una vez los sabuesos-hacha son derrotados, los PJs llegan a su destino sin más incidentes.

A7: LA PRISIÓN

En la prisión, los PJs se enfrentan a Kaiana, la Vigilante de la Verdad mano derecha de Ylt, quien experimenta un conflicto interno. También pueden liberar a varios cautivos que podrían convertirse en valiosos aliados. Las zonas dentro de la prisión aparecen en el mapa 3.3.

CONEXIONES CON OTRAS ZONAS

Esta zona conecta con el devotario (A5), el laberinto de puentes (A6), y el corazón de la fortaleza (A8).

ACCESO A LA PRISIÓN

El grupo entra inicialmente a la prisión por las escaleras, pero hay dos salidas más que conducen a la fortaleza:

Escaleras. Una amplia escalera de piedra conduce desde una cornisa y unas plataformas al pasillo de lo que solía ser la bodega de una vivienda (zona P1).

Túnel. Un estrecho túnel que baja a la fortaleza (zona A8) era utilizado antaño por los sirvientes de la vivienda para las entregas.

Pasillo. Junto a las celdas, una puerta sin llave da a un pasillo que conduce a la fortaleza (zona A8).

P1: EL PASILLO

Al sur de este pasillo tenuemente iluminado hay una puerta que da a la sala de estar (zona P2). Al norte hay una puerta que da a la sala de los barriles (zona P3). El pasillo termina al oeste en una puerta que conduce a las celdas (zona P4).

Si el suceso “Bandidos en alerta” no se ha activado, los PJs precavidos pueden atravesar el pasillo sin problemas.

Si el suceso se ha activado, hay dos **bandidos** patrullando por el pasillo (además de los que están en la sala de

MAPA 3.3: LA PRISIÓN DE RATHALAS



ZACH CREPEAU

estar). Si los bandidos atrapan al grupo, consulta “Fuga de la prisión”.

P2: LA SALA DE ESTAR

Antiguamente un refinado salón donde el brillante señor y la brillante dama de la vivienda disfrutaban de su vino, la sala de estar cuenta con muebles antiguos pero de buena factura, una estatua de un extraño pollo valorada en 30 marcos y una alfombra con el escudo de Tanalan. Cuatro guardias de la prisión (**bandidos**) se relajan aquí, disfrutando de una comida sencilla. Si los PJs se hacen notar, consulta “Fuga de la prisión”.

P3: SALA DE LOS BARRILES

La puerta de esta habitación está cerrada por fuera, pero un ventanuco en la madera deja entrar la luz y permite a los bandidos vigilar a los prisioneros.

Los bandidos usan esta habitación, llena de barriles vacíos, como zona de detención para los prisioneros. Entre los prisioneros actuales se encuentran cuatro **bandidos** leales, dos cantores, cuatro viajeros humanos de caravanas y **Axies**, el Coleccionista (él). Para más información sobre Axies, consulta la sección “Personajes principales” en la introducción de este libro.

Una de las cantoras es Tuxli (**cantora en forma diestra**, ella), en realidad una espía oyente infiltrada. La otra cantora y los cuatro viajeros humanos son **plebeyos**. La misión de Tuxli era rastrear rutas de suministro, pero la caravana en la que se infiltró fue atacada y capturada por los bandidos. Tuxli quiere escapar, pero si algún PJ es cantor, en su lugar se ofrece a ayudar. Tuxli viste ropa discreta y lleva rapados sus mechones pelirrojos.

Todos los cautivos se encuentran mal (con la mitad de su salud) y necesitan atención médica. Esto se debe en parte a la desnutrición, y cualquier cautivo al que se le da comida recupera 3 (1d6) de salud. Si los PJs liberan a los prisioneros, consulta “Fuga de la prisión”.

CAMINO A LA RADIENZA: CÓMO ATRAER A UN SPREN

Un PJ que se centre en liberar a los prisioneros podrá atraer la atención de un lumispren, mientras que un PJ que se centre en tratar sus dolencias podrá atraer la atención de un cultivacispren.

CONVERSAR CON AXIES

Axies intenta negociar su libertad y ofrece la siguiente información:

¿**Qué haces aquí?** “El tipo con la hoja esquirrada creyó que valdría la pena hablar conmigo”.

¿**Quién eres?** “Soy Axies. Viajo por Roshar investigando spren raros e interesantes. Esperaba, por fin, poder ver un cautivospren”.

¿**Qué sabes de los líderes?** “Bueno, está ese portador de esquirrada, Ylt, que tomó el poder. Parece de los que

nunca están contentos con lo que tienen. Su segunda al mando, la mujer reshi, no parece estar muy encantada con su ambición. Y luego está Teryn, la lugarteniente bandida en las celdas, que parece culparse por no haber protegido a sus amigos”.

¿**Cómo puedes ayudarnos?** “Liberadme y os llevaré a un antiguo spren que habita bajo la ciudad. Está emparentado con la Vigilante Nocturna, pero ofrece respuestas verdaderas en lugar de bendiciones. Ylt pasó muchas horas con este Resto Gris en busca de conocimiento”.

P4: LAS CELDAS

En lo que antes era una gran despensa, los bandidos han construido cuatro celdas de madera. Teryn (**maestra lancera** aunque esposada y desarmada, ella) es la única prisionera, pero **Kaiana** (ella) está en la celda con ella. Teryn está esposada a la pared y las llaves cuelgan de un llavero cerca de la entrada.

Kaiana ha estado curando las heridas que Teryn recibió por negarse a someterse al mandato de Ylt. Para averiguar más acerca de Teryn, consulta el cuadro “Teryn, la lugarteniente”.

Si se desata una pelea o el caos en la prisión, Kaiana y Teryn permanecen en silencio, tensas y vigilando la puerta cuando llega el grupo. De lo contrario, avanzad a “Escuchar a escondidas”.

ESCUCHAR A ESCONDIDAS

Kaiana y Teryn parecen mostrar una camaradería improbable, y están enfrascadas en una conversación cuando llega el grupo. Si los PJs se hacen notar, consulta “Enfrentamiento con Kaiana”. Si son sigilosos o escuchan desde fuera, lee lo siguiente:

Una lámpara de esferas ilumina una celda al otro lado de la estancia donde dos mujeres conversan en voz baja. Una está esposada, con sus brazos corpulentos cubiertos de cicatrices y una herida en la cabeza supurando cerca de la sien. Permanece estoica mientras la otra, una mujer reshi con túnica verde y dorada, le aplica un ungüento. Durante ese proceso, la mujer reshi inhala, y un aura tenue emana de su mano como humo brillante.

Si algún PJ intenta acercarse lo suficiente para escuchar a las mujeres deberá realizar una prueba de Sigilo CD 13, sabiendo la apuesta. Si falla, Kaiana y Teryn lo descubren. Si la supera, escucha lo siguiente:

- ♦ Kaiana cree que los bandidos conseguirán grandes logros bajo el liderazgo de Ylt.
- ♦ Teryn cree que Ylt es como cualquier otro brillante señor que reclama el poder, dispuesto a abusar de él.
- ♦ Teryn se enfrenta a Kaiana por el asesinato de la Reina Bandida a manos de Ylt.
- ♦ Kaiana dice que no cree que matar sea el camino correcto. Admite que la violencia de Ylt le parece equivocada.



Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación en esta prueba de Sigilo, usa la tabla de Oportunidades y Complicaciones de escuchar a escondidas como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE ESCUCHAR A ESCONDIDAS

Resultado	Ejemplo
	El personaje escucha información que puede usar para influir en Kaiana. Durante la conversación, supera automáticamente una prueba a su elección.
	El personaje escucha información que le genera dudas. Pierde 1 punto de concentración.

LA REACCIÓN DE PO'AHU

Po'ahu identifica inmediatamente la curación de Kaiana como potenciación, preguntándose en voz baja si la mujer habrá pronunciado los juramentos.

Además, si los PJs no reconocen a Kaiana, Po'ahu sí lo hace. Les cuenta que esta mujer era aliada de los asesinos de Taszo, pero que también se enfrentó a Ylt para intentar detener su asesinato.

CÓMO INTERPRETAR A TERYN

Rasgos: resuelta, paciente, estratégica.

Meta: sobrevivir y liberar Rathalas de las garras de Ylt.

Aspecto: Teryn ("TARE-in", ella) es una humana alezi de físico poderoso lleno de cicatrices. Lleva el pelo afeitado a ambos lados y una sola trenza.

Teryn desdén la alta sociedad alezi y el decoro, pero tiene debilidad por los fieles y respeta a los fervorosos. Aguarda su momento en prisión, esperando la oportunidad de desafiar a Ylt desde una posición de poder. Espera que cuestionar la confianza que Kaiana tiene en Ylt le proporcione una vía de escape.

Teryn aprendió una poderosa lección del Espina Negra: los fuertes toman lo que quieren, y los débiles se someten o mueren. Teryn vive bajo esta regla, buscando la fuerza pero priorizando la supervivencia.

ENFRENTAMIENTO CON KAIANA

Kaiana no espera a los PJs. Es sincera y está dispuesta a hablar, pero desconfía de los infiltrados, tiene un temperamento irascible cuando la provocan y protege a Ylt. Para más información sobre cómo interpretar a Kaiana, consulta la sección "Personajes principales" en la introducción de este libro.

TERYN, LA LUGARTENIENTE

Teryn tenía solo trece años cuando Dalinar “el Espina Negra” Kholin prendió fuego a todo lo que conocía. Hija de un pescador del séptimo nahn, Teryn fue salvada por unos fervorosos que guiaron a los niños de la ciudad a las cavernas de detrás de su devotario.

Cuando los supervivientes de Rathalas recurrieron al bandidaje, se adaptó, demostrando ser una luchadora férrea y, finalmente, convirtiéndose en la lugarteniente de la Reina Bandida. Tras la llegada de Ylt y la muerte de esta última, Teryn se mantuvo firme; se negó a jurar lealtad, pero hizo que sus partidarios se sometieran. Dijo que consideraría la ideología de Ylt; como respuesta, él le perdonó la vida, pero la mandó a prisión.

Teryn observa con interés y solo interviene si la conversación incluye a los bandidos.

Kaiana sabe que los PJs la superan en número. Si los PJs se muestran educados, les aconseja que se marchen. Si los PJs la amenazan con violencia, usa su capacidad Destello desorientador para huir; consulta “Resolución de la conversación” para saber qué le dice al grupo al marcharse.

CÓMO CONVENCER A KAIANA PARA QUE CUESTIONE A YLT

Los personajes que quieran convencer a Kaiana para que les ayude, o para que se vuelva contra Ylt, podrán intentarlo conversando (consulta “Resolución de la conversación”). Si se desata el caos o se produce un enfrentamiento en la prisión, el grupo sufre una desventaja en las pruebas para convencer a Kaiana.

Si los PJs abordan (o ignoran) el bienestar de los bandidos, Teryn alza la voz y les otorga una ventaja (o desventaja) en su prueba para esa contribución. Los PJs podrían discutir temas como los siguientes:

Argumentar que las acciones de Ylt son malignas. Los PJs notan que Kaiana se siente tensa al verse obligada a enfrentarse a las acciones de Ylt. Comprende intrínsecamente el Primer Ideal de los Radiantes y que el fin no justifica los medios. Si un PJ falla una prueba, explica que hay una perspectiva más amplia que el grupo no está teniendo en cuenta. Si un PJ supera una prueba, se resiste gastando concentración y defendiendo a Ylt sin demasiado convencimiento. Este es un buen momento para subir la apuesta.

Explicar la importancia de su búsqueda. Kaiana es receptiva a los argumentos de que la hoja de Honor debe mantenerse alejada de las manos equivocadas, pero afirma estar convencida de que Ylt es digno de empuñarla. Si un PJ menciona a los chamanes de piedra, su siguiente prueba obtiene una ventaja, ya que Kaiana se siente culpable por no haber hecho nada cuando Ylt mató a los compañeros de Taszo. Si un PJ falla una prueba, Kaiana explica que Ylt trabaja a instancias de la propia Heraldo Pala. También podría preguntar sobre los planes que el grupo tiene para la hoja.

Expresar preocupación por Kaiana. Kaiana se ve sorprendida por los PJs que preguntan por sus sentimientos o muestran preocupación por ella. La primera vez que esto sucede, la prueba obtiene una ventaja. Si un PJ falla una prueba, Kaiana siente que la tratan con condescendencia. Si un PJ supera una prueba, no se resiste gastando concentración, sino que comparte que, últimamente, Ylt parece diferente del mentor que la apoyó con entusiasmo y la capacitó para explorar sus capacidades Radiantes.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla de Oportunidades y Complicaciones de Kaiana como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE KAIANA

Resultado	Ejemplo
	Teryn interviene, respaldando el argumento del PJ. Kaiana pierde 1 punto de concentración.
	Suena una campana, anunciando un cambio de guardia. Kaiana dice que los bandidos no tardarán en patrullar por esa zona.

RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Kaiana tiene Defensa cognitiva 13, Defensa espiritual 16 y 4 puntos de concentración. Es receptiva a los PJs que apelan a su compasión, pero gasta 2 puntos de concentración para resistirse a amenazas o argumentos que critican a Ylt.

Si Kaiana se siente acorralada por un argumento particularmente agresivo, hará una prueba de Liderazgo con una bonificación de +4, declarando que Ylt habla en nombre de la Heraldo Pala y que hay que atender a sus visiones. Si la prueba de Kaiana iguala o supera la Defensa espiritual de un PJ, este debe gastar 2 puntos de concentración para resistirse a la influencia o retirarse de la conversación.

RESULTADO DE LA CONVERSACIÓN

La conversación tiene éxito si el grupo convence a Kaiana de cuestionar su lealtad a Ylt, ya sea porque presentan argumentos especialmente convincentes o porque Kaiana ya no tiene la concentración suficiente para resistirse a la influencia.

Si los PJs no son convincentes y fracasan en varios intentos de convencer a Kaiana, debes decidir cuándo ha tenido suficiente y luego dar por terminada la conversación. (La conversación también fracasa si algún PJ actúa con hostilidad).

Éxito. Kaiana admite que los PJs han presentado argumentos válidos, pero sigue creyendo que Ylt es demasiado peligroso, sobre todo con la hoja de Honor en su poder, para que los personajes se enfrenten a él. Se compromete a oponerse a sus tendencias violentas, pero insta al grupo a no intervenir directamente. Les entrega las llaves de la celda de Teryn y luego abandona la zona sin avisar a los guardias bandidos.

Fracaso. Kaiana da por concluida la conversación y huye para advertir a Ylt sobre los intrusos. Lee lo siguiente:

“Claramente no estáis preparados para la verdad de en qué se está convirtiendo Roshar. Espero que encontréis la paz, pero no seré responsable de las decisiones que habéis tomado”. Kaiana agita la mano y un destello cegador y un estallido desconcertante, como un trueno, llenan la pequeña estancia; luego, desaparece. La puerta de la prisión está abierta. A lo lejos, los guardias se gritan entre sí.

Kaiana usa su capacidad Destello desorientador y sale corriendo de la prisión, tomando el túnel o el pasillo hacia la fortaleza (zona A8).

Una vez que Kaiana huya, el grupo deberá escapar rápidamente. Si salen directamente de la prisión, no encontrarán guardias. Sin embargo, si el grupo intenta reclutarlos, consulta “Enfrentamiento con los guardias”.

FUGA DE LA PRISIÓN

Si los PJs liberan a los prisioneros o se enfrentan a los guardias de la prisión, deben sortear una serie de obstáculos.

LIBERAR A LOS PRISIONEROS

Teryn está encadenada a la pared, pero las llaves de sus grilletes están junto a la puerta de las celdas (zona P4). Los cautivos de la sala de los barriles (zona P3) están aterrizados, pero Teryn puede animar a los cuatro **bandidos** prisioneros para que luchen en nombre del grupo. Axies quiere quedarse en Rathalas para su investigación, pero no colabora en la lucha.

ENFRENTAMIENTO CON LOS GUARDIAS

Los guardias de la prisión son hostiles, pero si algún bandido liberado leal está con el grupo, dudan antes de atacar. Originalmente había cuatro guardias **bandidos** (en la zona P2), y si el grupo ha activado el suceso “Bandidos en alerta” se añaden dos **bandidos** más (en la zona P1). Sin embargo, es posible que el grupo ya haya derrotado a algunos de ellos.

Si los PJs intentan reclutar a los guardias, haz que un PJ realice una prueba de Liderazgo CD 15 y sube la apuesta. Si Teryn está con el grupo, obtiene una ventaja en esta tirada. Si la supera, la mitad de los guardias de la prisión (redondeando hacia arriba) se une a los leales contra Ylt, pero el resto ataca. Si esta tirada obtiene una Oportunidad, uno de los bandidos titubea torpemente y deja caer su maza. Si, por el contrario, sufre una Complicación, estos guardias demuestran una lealtad especial a Ylt y luchan hasta la muerte; de lo contrario, huyen cuando su salud se reduce por debajo de la mitad.

ALIADOS BANDIDOS

Una vez resuelta la situación en la prisión, los bandidos reclutados continúan hasta el corazón de la fortaleza (zona A8) para enfrentarse a Ylt. Dependiendo de cómo haya resuelto el grupo esta situación, podrían estar liderando a hasta siete bandidos leales (tres guardias de la prisión y los cuatro leales encarcelados en la zona P3), además de Teryn y Tuxli.

A8: EL CORAZÓN DE LA FORTALEZA

Ylt pronuncia discursos conmovedores a sus fervientes seguidores desde esta enorme oquedad que da al cañón, con vistas a los restos del palacio de Rathalas.

Cuando el grupo llega al corazón de la fortaleza de Ylt, la situación en Rathalas alcanza un punto crítico. Dependiendo de sus acciones, un grupo de bandidos podría haber decidido arrebatarse su hogar a Ylt, posiblemente liderados por Teryn. Además, Kaiana podría empezar a cuestionar a su mentor, aunque aún no está lista para volverse contra él. Pase lo que pase, el grupo puede cambiar el equilibrio del poder en la ciudad quemada.

CONEXIONES CON OTRAS ZONAS

Esta zona conecta con el devotario (A5), y la prisión (A7). También conduce a la Baja Rathalas.

EL DISCURSO DE YLT

Cuando el grupo entre en esta zona, lee lo siguiente:

Un lado de esta enorme caverna se abre al cañón, con vistas a los restos manchados y destrozados de un antiguo palacio blanco. Una plataforma redonda de madera suspendida por gruesas cadenas de hierro abarca toda la caverna. Una multitud se reúne aquí, mirando ansiosamente hacia una cornisa al otro lado de la caverna.

Allí, una cornisa de piedra elaboradamente tallada sobresale de un túnel en la pared. Sobre ella, un hombre alto y de piel dorada se yergue imperiosamente sobre un estrado. Viste una larga túnica verde y su rostro está pintado con un glifo del mismo color, cuyo diseño se curva alrededor de sus ojos y culmina en un punto en su barbilla bien afeitada.

Ylt se encuentra en la cornisa oeste, esperando a que sus seguidores se reúnan para su discurso. Kaiana está junto a él y, según sus interacciones previas con los PJs (de haberse producido), podrías describirla hablándole en voz baja, lanzándole miradas de advertencia o simplemente permaneciendo a su lado en silencio.

Una estrecha cresta transitada rodea la mayor parte de la cueva, terminando a tres metros de la cornisa de Ylt. Los PJs, junto con sus aliados, entran por el túnel sureste, al fondo de la multitud. Nadie los abordará mientras se queden ahí; cada PJ puede decidir o bien unirse a la multitud en la plataforma circular o permanecer en la cresta junto al túnel.

Si Teryn se une a los PJs, reta valientemente a Ylt a un duelo por el gobierno de Rathalas. Ylt la ignora y, en cambio, observa cómo los túneles y cornisas cercanos se llenan de bandidos y sus fanáticos.



Si el grupo ataca, avanza a la sección “La batalla del salón”. Sin embargo, si esperan a que se sucedan los acontecimientos, lee lo siguiente:

Ylt observa a la creciente multitud en la plataforma inferior, dirigiéndose a ellos con voz clara y apasionada. “Pueblo libre de Rathalas. Habéis sufrido durante décadas a manos de los altos príncipes alezi. Pero no estáis solos, ni carecéis de poder. Con fe en los Heraldos, podéis convertirlos en algo nuevo gracias al moldeado de almas”.

Extiende la mano y, en un destello de niebla, se forma una hoja esquilada: una punta larga y estrecha, exactamente como la que describió Taszo. Es la hoja de Honor robada de Taln.

Dales un momento a los jugadores para que reaccionen. Podrían interrumpir la acción o esperar a más acontecimientos. Si permanecen en silencio, Ylt continúa. Lee lo siguiente:

Ylt baja de su estrado y avanza a grandes zancadas dramáticamente, sus pasos acentuando sus palabras. “Ya viene. La Noche de las Penas, la Auténtica Desolación. La tormenta eterna. Alzaos, parias de Rathalas. Debéis pronunciar de nuevo las antiguas Palabras. Pero primero, deshagámonos de estos intrusos. ¡Vuestro valor será recompensado en los Salones Tranquilos!”

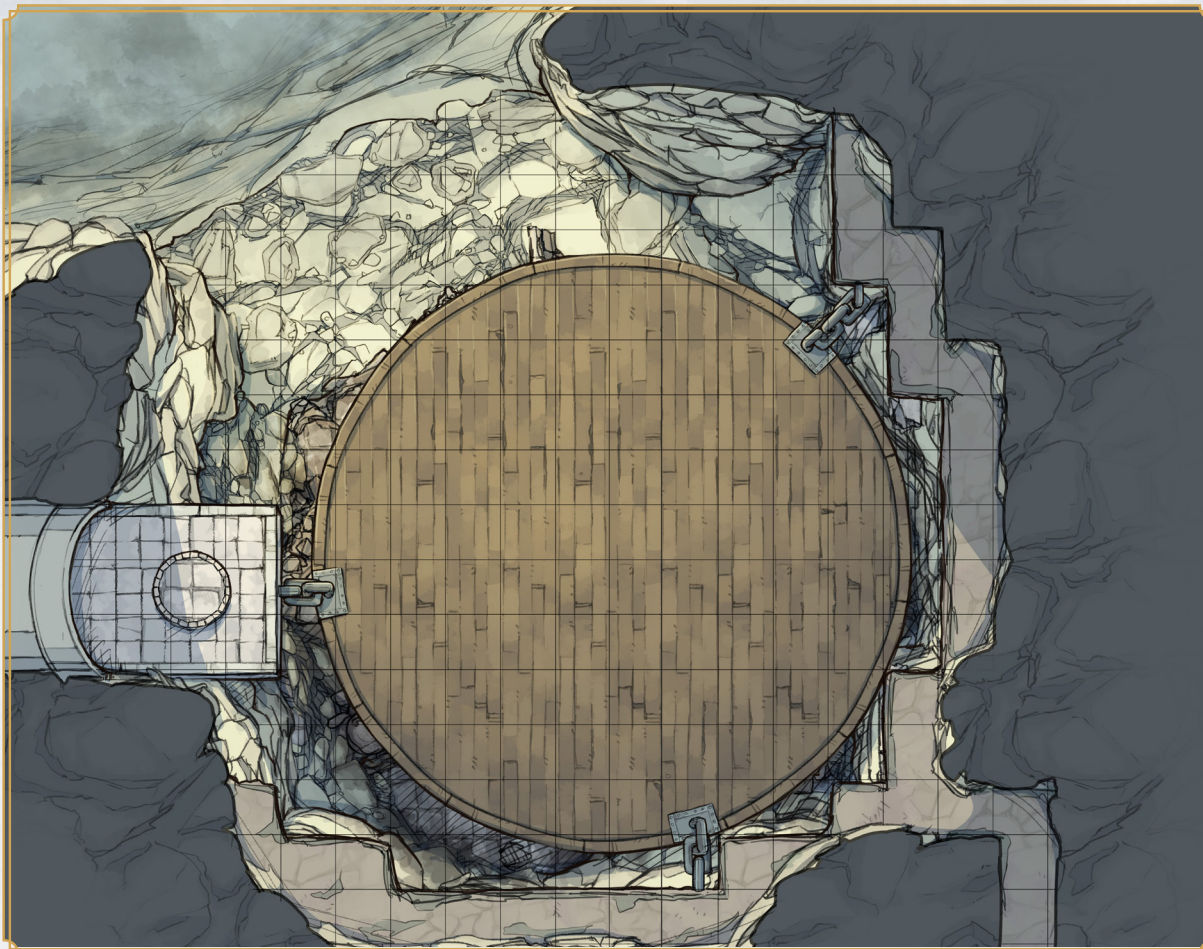
Mientras los bandidos reunidos en la vasta plataforma de madera de la sala se vuelven hacia vosotros, Ylt blande la hoja de Honor contra una de las cadenas que sostienen la plataforma. La cadena se rompe con un crujido seco y la tensión del hierro se libera con repentina violencia. La plataforma se estremece y comienza a inclinarse.

Mientras la plataforma se tambalea, avanzad a la “La batalla del salón”.

LA BATALLA DEL SALÓN

En aras de la simplicidad, los aliados del grupo, los bandidos más apartados leales a Ylt y la multitud no forman parte de esta escena de combate. En su lugar, narra su lucha de fondo, mientras los PJs se enfrentan al maestro lancero, los arqueros y los fanáticos restantes.

MAPA 3.4: EL SALÓN Y LA PLATAFORMA



Con toda probabilidad, los PJs empiezan la escena en el lado este de la plataforma o junto al pasaje este (consulta el mapa 3.4).

Ylt y Kaiana empiezan en la cornisa oeste, acompañados por dos **arqueros**; el estrado circular en la cornisa mide 1,5 metros de altura. Las otras fuerzas de Ylt incluyen seis **fanáticos** y un **maestro lancero**; colócalos repartidos por la plataforma de madera de manera que impidan el acceso a Ylt y los arqueros.

Por cada dos PNJs que el grupo consiga como aliados, reduce el número de fanáticos enemigos en uno a medida que Teryn y sus leales reclutados se vayan uniendo a la lucha. Por ejemplo, si los PJs salieron de la prisión con cuatro reclutas, elimina dos fanáticos. (Como máximo, elimina cuatro fanáticos).

LAS ACCIONES DE YLT

Ylt empieza el combate en la cornisa de piedra estable al oeste, justo por encima de la pesada cadena que acaba de cortar. Sin embargo, este combate no está diseñado para que él participe, por lo que se retirará lo antes posible. Para facilitar su retirada, puede usar cualquier acción de su conjunto de características como ► durante esta escena, incluso si normalmente requiere ►►.

Ylt dispone tanto de un turno rápido como de uno lento, y usa su rasgo Jefe para gastar concentración y obtener una acción adicional después del turno de cada PJ.

A la menor oportunidad, usa Lanza de piedra (como ►) para derrumbar por completo la plataforma sobre la que se encuentran los PJs (y sus propios fanáticos). Lee lo siguiente:

Ylt levanta una mano abierta. La piedra a sus pies se mueve, alejándose de él. Momentos después, un enorme pincho de piedra surge de debajo de la plataforma, explotando a través de la madera. La zona de reunión se tambalea y cae.

La plataforma se desploma 4,5 metros hasta los escombros que hay debajo (consulta el mapa 3.5), y los personajes presentes caen con ella. Todos los PJs que estén en la plataforma deberán hacer una prueba de Agilidad CD 12, sufriendo 3 (1d6) puntos de daño por golpe si fallan. La mitad de los fanáticos sufren 3 puntos de daño cada uno a causa del aterrizaje brusco.

Al derrumbarse la plataforma, el rasgo Tierra fluida de Ylt lo desplaza 4,5 metros hacia el pasaje oeste (no requiere acción); luego, ordena con dureza a Kaiana que lo siga, y si lo logra antes de que ella juegue su turno, usa su Piedra de salto (►) para llevarla al túnel él mismo. Una vez que Kaiana está en el pasaje, Ylt usa la potencia de Cohesión (►) que le otorga la hoja de Honor de Taln, cerrando la piedra tras él y Kaiana, bloqueando la salida hacia el oeste.

LAS ACCIONES DE KAIANA

A pesar de haber interactuado con el grupo, Kaiana sigue siendo reacia a luchar contra Ylt. Juega un turno rápido inmediatamente después de los PJs, siguiendo a Ylt al túnel antes de que este lo selle con Cohesión. El grupo queda abandonado a su suerte.

EFFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

Los siguientes efectos están activos en este combate:

Escombros peligrosos. Moverse entre los restos de la plataforma caída es todo un reto. Sube la apuesta a menudo. La madera rota del mapa 3.5 es terreno difícil, y quedar Tumbado en una de esas zonas inflige 2 (1d4) de daño por laceración por culpa de los restos astillados.

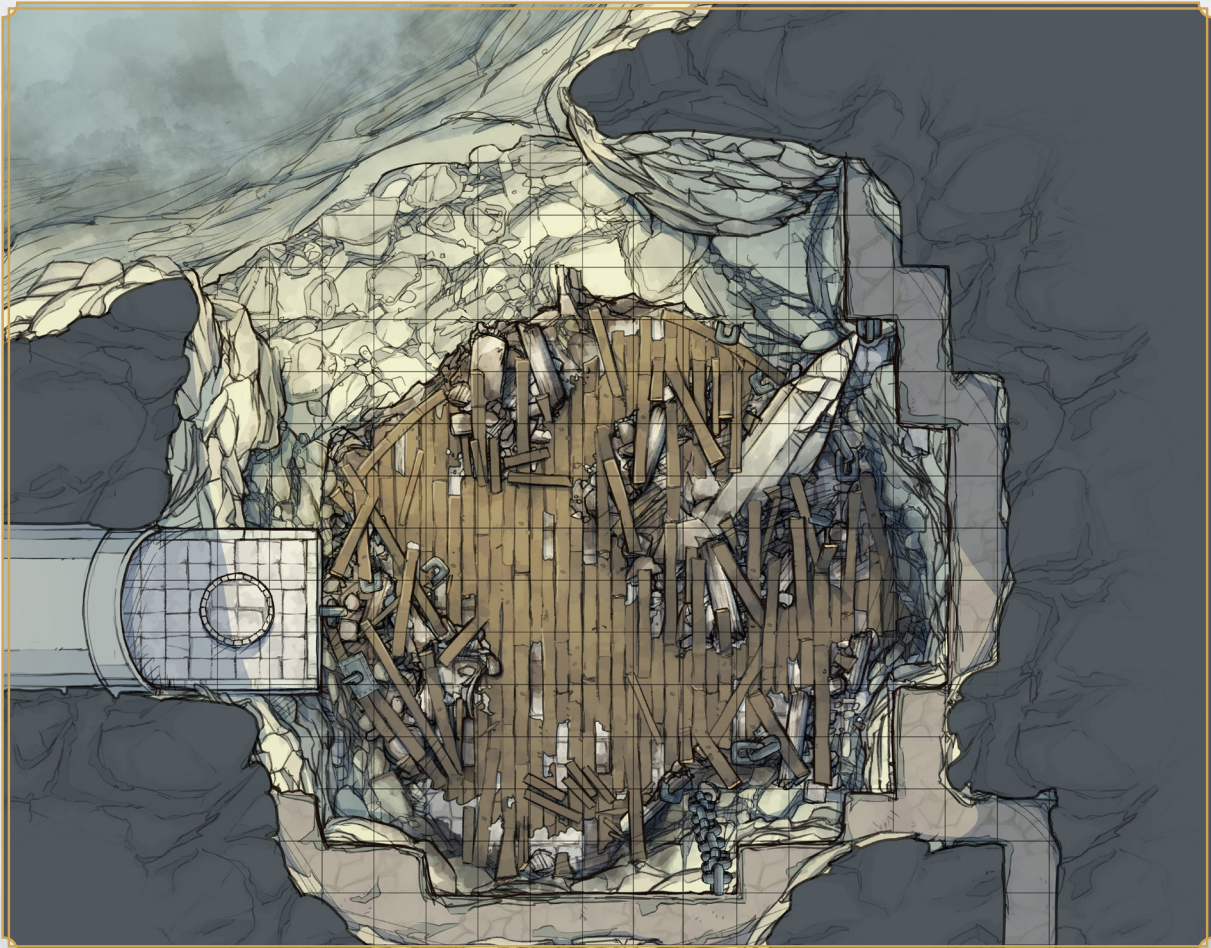
Escalada difícil. La zona de escombros de piedra alrededor de la plataforma caída es intransitable, excepto si se trepa por ella. Escalar 4,5 metros desde la plataforma caída hasta la cornisa estable superior requiere superar una prueba de Atletismo CD 12, que se reduce a CD 8 si el personaje trepa por la cadena intacta en el extremo sur de la plataforma.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla de Oportunidades y Complicaciones de la batalla del salón como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LA BATALLA DEL SALÓN

Resultado	Ejemplo
	Un bandido leal celebra la victoria del PJ, inspirándolo y otorgándole el estado Concentrado hasta el final de su siguiente turno.
	Un enemigo ve que el curso de la batalla cambia y huye.
	Caen escombros desde arriba. El personaje y todos los demás que están situados a 1,5 metros o menos deben superar una prueba de Agilidad CD 15 (usando la reacción Evitar peligro) o sufren 3 (1d6) de daño por golpe.
	La plataforma de madera se rompe aún más, atrapando al personaje y dejándolo Inmovilizado. El personaje Inmovilizado, o un personaje que lo tenga en su cercanía, podrá Usar una habilidad (►) para realizar una prueba de Atletismo CD 10; si la supera, queda libre de los restos.

MAPA 3.5: EL SALÓN Y LA PLATAFORMA CAÍDA



REPERCUSIONES

Los fanáticos de Ylt luchan a muerte, consumidos por la devoción a sus retorcidas enseñanzas. Si los fanáticos salen victoriosos, Teryn muere en batalla y los PJs son desarmados y encarcelados; en este caso, tú decides cómo se desarrolla la historia a partir de ahora. Si los fanáticos son derrotados, Teryn y sus bandidos leales tratan a los PJs con respeto y aprecio. La gente de Teryn les proporciona atención médica y les ofrece un lugar seguro para pasar la noche.

Ylt y Kaiana no aparecen por ningún lado. Su partida solo deja un trozo de piedra extrañamente lisa donde antes había una abertura para acceder a un pasillo. Si, por alguna razón, los PJs no estaban lo suficientemente cerca para presenciirlo, uno de los leales de Teryn puede describir haber visto a Ylt y Kaiana retirarse a través de la piedra. Ninguno de los bandidos sabe adónde podrían dirigirse.

Una vez se han calmado los ánimos, Axies, el Coleccionista, se dirige al grupo y dice que sabe que Ylt buscó el consejo de un antiguo spren bajo la ciudad, el Resto Gris (él). Se ofrece a acompañar al grupo a buscarlo, diciendo que es posible que el spren conozca los planes de Ylt. Avanzad a “La Baja Rathalas”.

LA BAJA RATHALAS

Cuando el grupo está listo para buscar al Resto Gris, Axies, el Coleccionista, intenta guiar al grupo, sin pensarlo dos veces, a través de antiguos pasajes bajo las ruinas de la actual Rathalas. Quizás lo esté haciendo para saldar una deuda por su libertad, o quizás haya pedido ayuda para orientarse por los antiguos túneles. Lee lo siguiente:

El túnel que desciende a la Baja Rathalas es notablemente liso, pero Axies argumenta que no parece cortado por una hoja esquilada. Los pasajes huelen a humedad por las filtraciones del cercano mar de las Lanzas. Entre los putrispren y los muros resonantes, hay detalles inesperados: indicios de dónde se trabajó o se colocó piedra en los muros.

Si los PJs siguen a Axies sin pensárselo, queda claro que no sabe del todo adónde se dirige. Un PJ puede encargarse de guiar al resto y realizar una prueba de Supervivencia CD 14. Si la supera, el viaje transcurre sin contratiempos y los personajes llegan al templo que alberga la Cámara de los Heraldos. Si falla, o si los PJs dejan que Axies los guíe, el viaje se alarga considerablemente e implica varios giros equivocados; cuando finalmente llegan a su destino, todos los personajes están Agotados [–1].

MURALES EN EL TEMPLO ANTIGUO



EL TEMPLO DE LOS HERALDOS

Estas cámaras y túneles datan de los primeros días del vorinismo, cuando los Caballeros Radiantes eran alabados como héroes y pilares de la sociedad. Lee lo siguiente:

Os encontraréis en los restos de un antiguo templo excavado en las profundidades de la pared del risco. Los muros de piedra están decorados con amplios murales de portadores de esquirlada con majestuosas armaduras luchando contra enormes monstruos y seres acorazados de fuego abrasador y viento arremolinado. Son representaciones de los Radiantes Perdidos en la guerra contra los Portadores del Vacío.

Si los PJs examinan los murales, una prueba de Deducción, Saber o Percepción CD 13 revela detalles adicionales:

- Cada caballero está acompañado por una figura que se asemeja a un spren.
- Los Radiantes luchan con diversas armas, no solo con hojas esquirladas.
- Este mural tiene más de dos mil años de antigüedad, por lo que es anterior a la Traición. Un PJ con pericia en Religión sabe que el Día de la Traición fue el suceso en el que los Radiantes Perdidos traicionaron a la humanidad y se separaron.

CÁMARA DE LOS HERALDOS

Conforme el grupo se adentra en el templo, acaba llegando a la Cámara de los Heraldos. Lee lo siguiente:

Entráis en una sencilla cámara circular, de unos quince metros de ancho, que se eleva hasta un techo abovedado con artesonado. Hay diez nichos distribuidos uniformemente a lo largo de los muros de piedra, cada uno con una estatua de tamaño natural sobre un pedestal elevado.

Las estatuas se encuentran en diversos estados de deterioro, y solo tres de ellas conservan suficientes detalles como para distinguir sus rasgos. Un personaje con pericia en Religión, o que supere una prueba de Deducción o Saber CD 8, las reconoce como representaciones de los siguientes Heraldos (que se describen la sección “Historia de Roshar” de la introducción de este libro):

Taln, Heraldo de la Guerra. Un hombre musculoso de etnia makabaki, con barba pulcra y una impresionante armadura.

Nale, Heraldo de la Justicia. Un hombre makabaki calvo con una marca en forma de medialuna en la mejilla derecha.

Pailiah, Heraldo del Conocimiento. Una mujer alezi o veden de pelo largo, vestida con una túnica similar a la de Ylt y sus acólitos.

Cualquiera que examine las otras siete estatuas podrá realizar una prueba de Percepción CD 15. Si la supera, detecta a le spren Código.

CÓDIGO

Desde detrás de una de las estatuas en ruinas, Código (elle) observa al grupo. Es una criptique, que también se conocen como mentiraspren, con un patrón que se asemeja a una arquitectura infinitamente cambiante con columnas, escaleras y arcos entrelazados.

Código estudia las mentiras que la gente se dice a sí misma y se siente especialmente atraída por los presumidos o los demasiado confiados. Estaba fascinado con Ylt y observó cómo primero se apoderó de los bandidos y luego, mediante un engaño descarado e ilusorio, los transformó en fanáticos.

Cualquier PJ que revele una verdad dolorosa al Resto Gris (consulta “El Resto Gris”) captará la atención de Código, especialmente si admite haber mentido sobre aspectos de sí mismo. Cuando el grupo se marcha, le spren les sigue fuera de Rathalas.

EL RESTO GRIS

Una vez que los personajes han estudiado las estatuas, o si uno de ellos grita en busca del Resto Gris, lee lo siguiente:

Una gota de arcilla húmeda cae al suelo junto a vosotros, y luego otra más. Por encima, los paneles empotrados del techo se han llenado de un lodo parecido al crem. La arcilla se mueve y se retuerce como si estuviera viva, y entonces, en una inquietante armonía, unos dedos se abren paso desde debajo de la superficie, avanzando hacia vosotros y revelando docenas de manos demacradas. Pronto, una multitud de brazos se extiende, ya no moviéndose al unísono, sino gesticulando con diferentes intenciones: súplica, violencia y desesperación, entre otras.

Una voz áspera y de tono bajo se filtra desde el interior de la arcilla retorcida. “Buscáis la verdad, como yo, pero esta debe conllevar dolor”.

UNA VERDAD DOLOROSA

Los spren son expresiones de pensamiento y percepción, y puesto que el Resto Gris ha sido olvidado, ya no es tan poderoso ni coherente como antes.

Conectar espiritualmente con un personaje fortalece su mente. Por lo tanto, a cambio de su conocimiento, el Resto Gris pide a un PJ que comparta una verdad dolorosa con él. Por ejemplo, un suceso o descubrimiento relacionado con el obstáculo del PJ puede ser una excelente verdad dolorosa. Compartir esta verdad debería sentirse como un sacrificio, como abandonar una mentira reconfortante o enfrentarse a algo que el PJ ha estado evitando.

OTRA VERDAD

Una vez compartida la verdad dolorosa, usa la siguiente información para guiar la conversación del Resto Gris, con Axes interviniendo ocasionalmente con sus propias preguntas:

¿Qué sabes sobre Ylt? “Es un Vigilante de la Verdad al servicio de la Heraldo Pailiah, pero también presiento que un antiguo enemigo está influyendo sobre su mente. Ylt cree que entregar la hoja de Honor a los chamanes de piedra shin acelerará la destrucción del mundo. Tiene el don de ver el futuro, pero temo que sus profecías estén nubladas y distorsionadas por su ambición”.

¿Qué te preguntó Ylt? “Buscaba conocimientos antiguos, historias de los Heraldos y cómo surgieron. Quería unirse a ellos, pero le advertí que solo tiene que haber diez”.

¿Se puede confiar en Pailiah y los demás Heraldos?

“Los Heraldos se quebraron hace mucho tiempo. Creo que ahora serán representantes aún menos fiables”.

Axies pregunta: “¿Qué son las sombras de Rall Elorim?” “Son almas perdidas fusionadas con sombraspren. Son criaturas que no están ni vivas ni muertas”. (Rall Elorim, una ciudad en el extremo noroeste de Roshar, es una localización clave en los capítulos 6 y 7).

Axies pregunta: “¿Cómo puedo llegar a estos sombraspren?” “Sus esencias quedaron atrapadas en gemas y fueron ocultadas bajo la Ciudad de las Sombras”.

¿Sabes adónde se dirige Ylt? Esta es la información más importante que el Resto Gris puede compartir, así que si los PJs no se lo preguntan, Axies sí lo hará. El Resto Gris explica: “Él y sus acólitos buscan una bendición de mi madre, la Vigilante Nocturna. Se dirigen a su valle”. Un PJ con pericia en Folclore o Religión sabe que la Vigilante Nocturna otorga una bendición y una maldición, que los alezi llaman Antigua Magia. Un PJ con al menos un grado en Saber sabe que se puede llegar al Valle de la Vigilante Nocturna a través de la nación del Gran Hexi.

El Resto Gris también puede responder preguntas sobre la naturaleza de las potencias, el vínculo Nahel y el Primer Ideal.

CÓMO INTERPRETAR AL RESTO GRIS

Rasgos: confuso, atento, cansado.

Meta: averiguar verdades dolorosas para mantener su conexión con el Reino Físico.

Aspecto: el Resto Gris (él) se manifiesta como manos que se extienden y habla con la voz áspera de un anciano enfermo.

Este antiguo spren ha dormido en las piedras bajo Rathalas durante miles de años. Los sacerdotes vorin ocultaron su existencia para evitar que la gente acudiera en busca de su conocimiento, un acto que consideraban incómodamente similar a predecir el futuro, lo cual es herético en el vorinismo.

Si se siente amenazado, el Resto Gris puede retirarse a las piedras.



Una vez que el grupo tiene toda la información necesaria, el Resto Gris emite una última advertencia y se retira. Lee lo siguiente:

La extraña forma del spren se ondula, y una vez más su voz raspea: “Ahora soy yo el que os ofrece una verdad dolorosa. El camino que se extiende ante vosotros no será fácil. La tormenta eterna se acerca. Los Heraldos caerán. Vosotros y vuestros juramentos seréis puestos a prueba”. Las manos del Resto Gris se detienen repentinamente. “Estoy exhausto y debo descansar. Gracias por vuestro regalo”.

El spren se hunde en el techo, retirándose entre las grietas de la antigua piedra.

EL VIAJE CONTINÚA

Con la información proporcionada por el Resto Gris, el grupo puede abandonar Rathalas y perseguir a Ylt y sus acólitos hasta el Gran Hexi. Ylt y Kaiana se han llevado uno de los barcos de los bandidos, pero los leales a Teryn ofrecen un navío a los PJs para perseguirlos.

Tras sus aventuras en la ciudad quemada, los personajes suben a nivel 4.

HACIA EL VALLE

EN RATHALAS, EL RESTO GRIS REVELÓ QUE YLT Y SUS acólitos se dirigen al Valle de la Vigilante Nocturna para pedirle un favor a la spren legendaria. En este capítulo, Ylt revela su verdadero deseo en la arboleda ancestral: suplantarse a la Heraldo Pailiah. La Vigilante Nocturna responde proporcionándole un peligroso artefacto que el grupo debe arrebatar a Ylt.

CÓMO DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

El capítulo empieza con el grupo navegando hacia el Gran Hexi, mientras persigue a Ylt y su banda de fanáticos. Para empezar, los PJs se topan con la tormenta eterna mientras azota Roshar. Más adelante, se embarcan en un empeño a largo plazo que, en última instancia, determinará la dificultad de la lucha contra la retaguardia de Ylt.

Antes de que el grupo siga el rastro de Ylt hacia el Valle de la Vigilante Nocturna, familiarízate con la sección “Visiones del mañana”. En esta escena, cada PJ experimenta una visión profética diferente inducida por el Valle, ya sea presagiando acontecimientos futuros o abordando sus arrepentimientos, miedos u obstáculos personales.

En el centro de la arboleda de la Vigilante Nocturna tiene lugar una batalla campal entre Ylt, Kaiana y el grupo para determinar el destino de un cuchillo de raysio, un arma capaz de matar a un Heraldo. Ylt planea suplantarse a la Heraldo Pailiah, pero los PJs pueden frustrar sus planes por la fuerza o haciendo que Kaiana se convierta en su aliada.

Tras la batalla, el grupo tiene la oportunidad de hacer un trato con la enigmática Vigilante Nocturna. Sus bendiciones y maldiciones son específicas para cada individuo, así que familiarízate con la sección “Una bendición y una maldición” y los ejemplos sugeridos en la tabla Bendiciones y maldiciones al final de este capítulo.

PROGRESO DE PERSONAJES

Los personajes empiezan este capítulo en el nivel 4 y avanzan al nivel 5 tras abandonar el valle.

Las siguientes decisiones ofrecen oportunidades para introducir spren, fortalecer los vínculos spren o jurar Ideales:

- ♦ Las acciones de un PJ para salvar el barco y su tripulación durante la tormenta eterna.
- ♦ Si los PJs salvan a Axoq.
- ♦ Si los PJs convencen a Kaiana de cambiar de bando.
- ♦ Cómo se enfrentan los PJs a Ylt y hablan con la Vigilante Nocturna.

Los personajes con metas relacionadas con aprender más sobre los Heraldos, las hojas de Honor o los Radiantes tienen la oportunidad de hacerlo al experimentar las visiones de la Vigilante Nocturna o al hablar con ella, con Ylt y con Kaiana.

ZARPAMOS

Libres del control de Ylt, los bandidos restantes leales a Teryn están ansiosos por ayudar al grupo a detener al tirano. Teryn o Ubo llevan a los personajes a un puerto oculto, a orillas del mar de las Lanzas, accesible desde el taller de carpintería. Aunque los fanáticos restantes de Ylt escaparon con el más nuevo de los dos barcos que había en el puerto, este, cariñosamente llamado *Broma de la tormenta*, es más apto para navegar de lo que parece. Teryn se ofrece a prestar el *Broma de la tormenta* y su pequeña tripulación al grupo para que puedan apresar a Ylt.

NUEVOS ALIADOS

Ubo es el primero en ofrecerse voluntario para ayudar a los PJs a tripular el barco. Conoce bien estas aguas gracias a su experiencia como contramaestre. Si el grupo se acerca a otros PNJs para que se unan a ellos en el mar, la mayoría son fáciles de convencer. Sin embargo, Teryn quiere quedarse y liderar a los bandidos, y Axies planea seguir aprendiendo del Resto Gris.

Ubo consigue más personal recurriendo a trabajadores del taller de carpintería. La tripulación final debería incluir a Ubo, cuatro PNJs adicionales (invitados por el grupo o trabajadores de Ubo) y dos cantores esclavizados llamados Tam (**plebeyo**, él) y Veda (**plebeya**, ella). Como la mayoría de los cantores de Roshar en esa época, Tam y Veda están atrapados en la forma esclava; los bandidos los pusieron a trabajar tras ser capturados durante un asalto a una caravana de mercaderes.

Antes de partir, Teryn se lleva al grupo a un lugar discreto para compartir sus sospechas de que Kaiana, la segunda al mando de Ylt, podría no serle tan leal como él cree.

LA TORMENTA ETERNA

Los PJs saben que Ylt viaja a Hexi para solicitar una bendición a la Vigilante Nocturna, una spren legendaria que las otorga, aunque siempre las modera con una maldición. Con un barco viejo y algo de tiempo perdido, no será fácil alcanzar a Ylt y sus acólitos de los Ojos de Pala. Sin embargo, Po'ahu los anima a intentarlo. Con la destreza de Ubo al timón, el grupo podría alcanzar a Ylt e interrumpir sus planes, aunque les lleve semanas. Sin que el grupo lo sepa, la tormenta eterna, una nueva tormenta provocada por el ascenso de Odium en Roshar, amenaza con desviarles de su rumbo.

NUBES QUE SE RETUERCEN

Tras varios días de viaje, en el ancho río que discurre entre el mar de las Lanzas y la ciudad de Karanak, los personajes divisan nubes oscuras en el horizonte. Lee lo siguiente:

Un trueno retumba en el cielo gris, resonando desde el oeste. Ubo da unas órdenes bruscas a la tripulación.

“¡Arriad las velas! ¡Se acerca una tormental!”. Sus gritos se convierten en un susurro, y los confundispren se expanden a su alrededor. “¿Una tormenta... desde el oeste?”.

Un golpe seco y húmedo hace que Ubo dé un respingo cuando algo cae del cielo a la cubierta, junto a sus pies.

“Por todas las tormentas...”

Es una anguila aérea de un metro de largo que lucha por respirar.

Los PJs disponen de unos instantes para reaccionar. Si no miran al horizonte, el vigía del barco grita, señalando hacia el oeste.

Desde la distancia, lo que parecía una nube se mueve rápidamente hacia el barco. Miles de anguilas aéreas se enroscan y zigzaguean unas sobre otras, formando una masa de cuerpos que se retuercen y dientes que rechinan. El enjambre de cuerpos está a punto de alcanzar el barco.

Todos los PJs que no están a cubierto deben superar una prueba de Agilidad CD 10 o sufren 2 (1d4) de daño por golpe mientras la mayor parte del enjambre barre la cubierta.

Cuando el Bruma de la tormenta se hace a la mar, la tormenta eterna golpea.

Un PJ que supere una prueba de Supervivencia CD 12 observará que los movimientos de las anguilas aéreas son erráticos y se mueven como si huyeran del oeste.

El pánico vuelve especialmente violentas a las anguilas más grandes. Dos **anguilas aéreas mayores** y dos **anguilas aéreas** normales atacan. En su primer turno, se lanzan con Bomba en picado (►►) hacia a la cubierta, desinflando sus bolsas de aire. Una vez en cubierta, luchan como presas acorraladas.

Ubo (**bandido**) se une a los PJs en su lucha contra las anguilas aéreas y les advierte del deterioro del barco, azotado por las anguilas aéreas mayores (consulta “Efectos del campo de batalla”). El resto de la tripulación busca refugio bajo cubierta, ya que no está preparada para la intensidad de este ataque.

EFFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

Luchar a bordo de un barco en aguas turbulentas no es tarea fácil. Los siguientes efectos están activos durante el combate:

Pánico de las anguilas aéreas. Las anguilas aéreas mayores se agitan durante su ataque, desgarrando la madera y amenazando con atravesar la cubierta. Cada vez que una anguila aérea mayor usa Mordisco (►) en cubierta, incluyendo su Bomba en picado inicial, inflige 9 (1d6 + 5) de daño por golpe al barco. Describe el daño que infligen las anguilas aéreas y lleva la cuenta del daño total del barco,



ya que esto afecta su capacidad para sobrevivir a la tormenta eterna en la siguiente sección.

Cubierta oscilante. Al final de cada ronda, todos los personajes en la cubierta del barco deben superar una prueba de Agilidad CD 10. Con un fallo, el personaje queda Tumbado y cae 3 metros hacia la izquierda o la derecha del barco (alternando direcciones en cada ronda). Los personajes pueden elegir fallar esta prueba, como una anguila aérea que decide fallar para permanecer en la cercanía de su objetivo. Las barandillas del borde de la cubierta impiden que nadie se caiga, pero golpearse contra ellas causa 2 (1d4) de daño por golpe tanto al personaje como al barco.

Enjambre de anguilas aéreas. Al final de cada ronda de combate, una nueva **anguila aérea** se une a la refriega.

REPERCUSIONES

Las anguilas aéreas continúan barriendo la cubierta hasta que las dos anguilas aéreas mayores mueren. El barco puede haber sufrido daños significativos durante el combate, pero la tormenta eterna se acerca y los marineros no tienen oportunidad de repararlo. Avanzad inmediatamente a “Una nueva tormenta”.

UNA NUEVA TORMENTA

Desafiando todas las leyes de la Naturaleza conocidas en Roshar, una cruel tormenta se acerca desde el oeste en lugar del este. No hay tiempo para respirar ni para planificar. Lee lo siguiente:

El cielo occidental se hunde en la sombra mientras una tormenta negra se arremolina hacia el este. A diferencia de las altas tormentas a las que estáis acostumbrados, esta masa turbulenta de nubes está surcada por violentos relámpagos rojos. Aunque la muralla de tormenta no arrastra escombros ni crem al cruzar el río, se abate con un frío agudo, un mar de humo y ceniza asfixiante.

Confundidos y aterrorizados por la calamidad inminente, los marineros no tienen tiempo para prepararse antes de que la tormenta golpee contra el barco.

Dirige la escena de la tormenta eterna como un empeño con apuestas a vida o muerte (consulta “Resolución del empeño”). Los personajes deben luchar contra los vientos y los relámpagos para salvarse a sí mismos, a su barco y a los marineros a bordo del *Broma de la tormenta*.

CAMINO A LA RADIANZA: PODERES EMERGENTES

Durante el empeño de la tormenta eterna, los Radiantes en ciernes podrían usar sus nuevas habilidades de potenciación para salvar a la tripulación o a sus compañeros. Establece las CD según las circunstancias, otorgando una ventaja en las pruebas que se alinean con los ideales de ese Radiante.

Dependiendo de cuánto daño haya sufrido el navío durante la batalla con las anguilas aéreas, este empeño podría comenzar con 1 o más fallos, como se muestra en la tabla Integridad del barco.

INTEGRIDAD DEL BARCO

Daño	Estado del barco	Fallos
30 a 44	Hacen falta reparaciones menores.	1
45 a 59	Hacen falta reparaciones estructurales importantes.	2
60 o más	Los daños críticos son inminentes.	3

PELIGROS DE LA TORMENTA ETERNA

El enfoque del grupo para este empeño debe guiarse por los peligros de la tormenta. Antes de cada contribución, presenta uno de los siguientes peligros para que los PJs respondan a ellos:

Caída de rayo. Rayos rojos atraviesan las nubes. Un PJ podría evitar una zona propensa a ser alcanzada (Deducción CD 14), ponerse a cubierto (Agilidad CD 15) o construir un pararrayos (Manufactura CD 12).

Vientos potentes. Fuertes ráfagas de viento amenazan con arrancar a la tripulación de cubierta. Un PJ podría atarse al barco (Hurto CD 13), aferrarse con todas sus fuerzas (Atletismo CD 14) o detectar una pequeña bolsa de aire más calmada en medio de la borrasca (Supervivencia CD 15).

Hombres al agua. La tripulación corre el riesgo de perderse en el oleaje. Un PJ podría maniobrar el barco para recogerlos (Agilidad CD 13), organizar a la tripulación para atar y sujetar un cabo (Liderazgo CD 13) o nadar para salvarlos (Atletismo CD 15).

Barco zozobran. Una enorme ola amenaza con hacer volcar el *Broma de la tormenta*. Un PJ podría virar el timón del barco hacia la ola (Atletismo CD 14), soltar la vela mayor enganchada (Hurto CD 14) u ordenar a la tripulación que agrupe todo el peso en el lado de guardatormenta (Liderazgo CD 13). Este es un buen momento para subir la apuesta.

Mástil roto. Un rayo destroza parte del mástil, amenazando con derribarlo. Un personaje podría reforzarlo rápidamente (Manufactura CD 15), arrojar un barril de agua sobre la madera en llamas (Atletismo CD 13) o derribar el mástil de forma controlada (Saber CD 14). Si un PJ tiene dificultades para tomar una decisión, el mástil podría romperse, obligándolo a apresurarse en busca de un lugar seguro (Agilidad CD 15).

Durante estos peligros, los personajes podrían oír gemidos de agonía de los cantores Tam y Veda, una reacción ante la magnitud de su difícil situación al despertar. Consulta la sección “Despertar”, más adelante.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de la tormenta eterna como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LA TORMENTA ETERNA

Resultado	Ejemplo
	La rapidez mental del PJ salva la vida de un PNJ. Durante la “Resolución del empeño”, muere un PNJ menos.
	El PJ encuentra un momento de respiro en la tormenta, quedando Concentrado durante 1d4 rondas.
	Un rayo cae sobre la nave justo al lado de un personaje, que queda Desorientado durante el resto del empeño.
	Un PJ es alcanzado por escombros que caen y se queda sin aliento. Sufre 9 (2d8) de daño por golpe y queda Agotado [-1] durante el resto del empeño.

VACÍOSPREN

Los personajes cantores son abordados por un extraño spren que se mueve por el aire como un rayo, pero que se transforma en una figura humanoide roja mientras descansa. Roil (ella) es una impulsiva vacíospre que busca cantores para bendecirlos con formas de poder mientras intenta atraerlos hacia la influencia de Odium. Si un PJ cantor muestra interés, puede añadir la meta “Conseguir una forma de poder”. Si lo hace, Roil lo sigue después de la tormenta, apareciéndose solo a ese PJ y fomentando sus instintos más espontáneos. Consulta la sección “Ascendencia cantora” del capítulo 2 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para más información sobre las formas de poder.

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo acumula 6 éxitos antes que 4 fallos, o si completa el objetivo de cualquier otra forma. Una vez que los PJs logran su éxito o fracaso final, lo peor de la tormenta eterna ya ha pasado.

Éxito. Aunque las vidas de los marineros penden de un hilo, la furia de la tormenta eterna disminuye y finalmente cesa. Las aguas se calman y los cielos se abren de nuevo. Sin embargo, incluso con éxito, la tormenta eterna puede haberse cobrado su precio. Por cada fracaso acumulado durante el empeño, un miembro de la tripulación muere, probablemente aplastado por los escombros o ahogado.

CAMINO A LA RADIENZA: CÓMO ATRAER A UN SPREN

Un PJ que se enfrente valerosamente a la tormenta y arriesgue su vida para ayudar a la tripulación (en lugar de a sí mismo) atraerá la atención de un honorspren.

Fracaso. Durante la inesperada tormenta, todo el mundo a bordo del *Broma de la tormenta* sufre lo indecible. Son aplastados contra el barco, casi ahogados por las olas embravecidas, o incluso alcanzados por un rayo. Ubo muere junto con tres tripulantes humanos (sin embargo, ambos cantores deberían sobrevivir, ya que aparecen en la siguiente escena). Todos los PJs sufren una lesión y deben realizar una tirada de lesión para determinar su duración. Para reflejar que cada PJ puede haber sufrido de formas diferentes, genera lesiones aleatorias utilizando la tabla Efectos de las lesiones del capítulo 9 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

Fracaso catastrófico. Si el empeño fracasa sin éxitos, podrías considerar un resultado aún peor: el *Broma de la tormenta* es destruido y su tripulación se pierde. Los PJs pueden encallar cerca de Karanak, lo que añadirá días a su viaje y 2 fallos a su siguiente empeño. Aunque este desenlace no se detalla aquí, podrías continuar con un empeño centrado en la supervivencia del grupo en la naturaleza antes de seguir adelante. Un aspirante a Nominador de lo Otro o Tejedor de Luz podría necesitar tener una conversación sincera con un palo...

DESPERTAR

Independientemente de si el empeño anterior tuvo éxito o no, pronto se hace evidente que algunos miembros de la tripulación del barco han cambiado.

Por todo Roshar, el fin de la tormenta eterna trae consigo un despertar para el pueblo cantor y el amanecer de una nueva era. De repente, los cantores finalmente se desprenden de lo que conocen como forma esclava y reconectan con su identidad reprimida. En el *Broma de la tormenta*, los cantores Tam y Veda se ven agraciados con ese mismo don. Lee lo siguiente:

Cuando los fuertes vientos y el oleaje de la tormenta finalmente cesan, encontráis a los dos parshmenios de la tripulación del barco fundidos en un estrecho abrazo, riendo, llorando y hablando entre ellos en voz baja. La tripulación humana observa con confusión su inesperada expresividad.

Uno de los dos se inclina para levantar un garrote abandonado en la cubierta. Le tiemblan las manos al apuntarlo hacia el resto de la tripulación. La otra grita para que toda la tripulación pueda oírla:

“Nos llevamos el bote salvavidas. Eso es todo. Nos vamos”.

Tanto Tam como Veda han adoptado la forma de trabajo.

Si todos los PJs son humanos, deben superar una prueba de Persuasión CD 12 para hablar largo y tendido con la pareja de cantores. Si fallan la prueba, Tam y Veda permanecen nerviosos dada su precaria posición, temerosos de cómo reaccionará la tripulación del *Broma de la tormenta* a su despertar. Intentan irse inmediatamente, aprovechando

el caos de las secuelas de la tormenta para escabullirse antes de que nadie tenga fuerzas para protestar. Si los PJs superan la prueba, Tam y Veda confían lo suficiente en los héroes como para hablar de lo sucedido. Se presentan, expresan su angustia por sus años de esclavitud y describen la reconexión con sus identidades tras una vida de consciencia onírica.

Si alguno de los PJs es un cantor, Tam y Veda lo invitan a una celebración íntima de su nuevo yo. Esto podría incluir compartir una comida o cantar con ritmos redescubiertos. Los cantores conmovidos por el despertar de Tam y Veda obtienen el estado Determinado.

Por mucho que la tripulación o los PJs intenten convencerlos, Tam y Veda pronto abandonarán el *Broma de la tormenta* para disfrutar de la libertad a su manera.

EN BUSCA DE LA VERDAD

Tras el paso de la primera tormenta eterna, los miembros restantes de la tripulación se reagrupan, aterrorizados. No están seguros de qué significa la llegada de la nueva y mortal tormenta y están decididos a llegar al siguiente puerto, Karanak.

Si los personajes sufrieron lesiones, las superficiales sanan antes de que el barco llegue a Karanak. Todas las demás lesiones persisten durante la travesía por el mar de Tarat.

KARANAK

Se necesitan quince días para llegar a Karanak, una ciudad portuaria en el principado Bethab de Alezkar. Lee lo siguiente:

Finas columnas de humo se alzan hacia el cielo a medida que la ciudad portuaria de Karanak aparece a la vista. Incluso desde la distancia, la destrucción causada por la tormenta es evidente. Los edificios de todo el lado oeste de la ciudad están partidos en dos, muchos de ellos poco más que escombros. Cerca del centro de la ciudad, los pilares agrietados de un gran templo vorin apuntan hacia arriba en ángulos extraños, como huesos expuestos, a través de su techo derrumbado. Afortunadamente, al aparecer los muelles, se ve claramente que la ciudad sigue habitada y bulle de actividad.

La ciudad, que era bastante rica gracias al comercio con Jah Keved y Kharbranth, ha sufrido graves daños durante la tormenta eterna. Sus habitantes se están recuperando del desastre y desconfían de los forasteros. La tripulación de bandidos del barco se muestra igualmente recelosa de permanecer en el asentamiento más tiempo del necesario.

Si el grupo permanece más de un día en Karanak, cada día adicional cuenta como 1 fallo en el empeño de Ylt que se desarrollará a continuación (máximo 2 fallos). Si el grupo no abandona la ciudad rápidamente, Po'ahu se muestra cada vez más preocupada por detener a Ylt.

La tripulación informa al grupo que el *Broma de la tormenta* necesita reparaciones urgentes. Dependiendo de cuántos tripulantes se hayan perdido en la tormenta eterna, el barco

también podría necesitar hasta cuatro marineros más. Si los PJs deciden abandonar Karanak sin un barco reparado ni una tripulación al completo, el empeño de Ylt será más difícil.

CANTORES EN KARANAK

Al igual que Tam y Veda, la población de cantores esclavizados de Karanak despertó durante la tormenta eterna y abandonó la ciudad. La población, ahora compuesta exclusivamente por humanos, desconfía profundamente de los cantores, y siempre que un PJ cantor esté presente, todas las pruebas sociales sufrirán una desventaja.

REPARACIONES

Si el empeño de la tormenta eterna tuvo éxito, las reparaciones necesarias son menores y pueden ser realizadas por la tripulación de bandidos. Si fracasó, el grupo debe pagar 200 marcos por la mano de obra y suministros adicionales, o un PJ debe pasar un día entero en Karanak reparando el barco y superar una prueba de Manufactura CD 15.

CONTRATACIÓN DE MARINEROS

Un PJ puede contratar a un marinero por 30 marcos si supera una prueba de Liderazgo CD 15 (realizando una prueba independiente para cada marinero). La CD se reduce en 5 por cada 30 marcos adicionales que el PJ acceda a pagar por el viaje a Hexi.

DE COMPRAS

Los PJs pueden comprar equipo y armas no especiales que aparecen en el capítulo 7 del *Manual del Archivo de las Tormentas*. Ningún otro negocio está abierto mientras los ciudadanos reconstruyen la ciudad tras la tormenta.

PREGUNTAR POR LO SUCEDIDO

Los lugareños se muestran cautelosos, pero si los PJs cuentan con pericia Alezi, los tratan con amabilidad, o endulzan la conversación con algunos marcos, cualquier lugareño puede responder a las siguientes preguntas:

¿Qué se sabe de la extraña tormenta? “Los predicetormentas están tan confundidos como nosotros, y dicen que es un nuevo tipo de tormenta. Las vinculacañas de otras partes dicen que ha cruzado todo Roshar, y algunos la han sufrido incluso más que nosotros. Ha destruido ciudades enteras”.

¿Qué pasó con los cantores? “Todos los parshmenios huyeron la noche de esa tormenta impía; los ojos les brillaban como a los Portadores del Vacío. No hemos visto a ninguno desde entonces”.

¿Habéis visto a individuos con glifos verdes o un barco como el nuestro? “Sí. Hace solo un par de días, había un barco con una vela rota que fue reparado en el puerto. Los miembros de la tripulación, que constaba de unos nueve individuos, llevaban la cara pintada de verde. Era un grupo extraño, pero pagaban bien, y las tormentas saben que necesitamos los marcos”.

SIGUIENDO A YLT

Una vez que los personajes han terminado en Karanak, dirige la carrera para alcanzar a Ylt en el Gran Hexi como un empeño, sintetizando el viaje de varias semanas a través del mar de Tarat, desde Karanak hasta las tierras altas del Gran Hexi. El objetivo del empeño es realizar el viaje lo más rápido posible y sorprender a los acólitos de los Ojos de Pala de Ylt desprevenidos (consulta “Resolución del empeño”).

Trata el empeño como un montaje y narra brevemente el resultado de cada prueba, avanzando hacia el oeste tras cada éxito. Si el *Broma de la tormenta* sigue dañado o no cuenta con una tripulación al completo, los PJs sufren una desventaja en las pruebas relacionadas con la navegación u otras actividades en el barco. Los posibles enfoques varían según la etapa del viaje:

Mar de Tarat. En alta mar, un PJ podría trazar un rumbo siguiendo corrientes documentadas (Saber CD 15), interpretar los vientos y el clima (Percepción CD 14) o asegurar sus suministros pescando y cazando fauna marina (Supervivencia CD 14). También podría inspeccionar las cubiertas para hacer una lista de daños preocupantes (Deducción CD 13), realizar las reparaciones necesarias (Manufactura CD 13) u organizar al grupo para convertirlo en una tripulación de primera (Liderazgo CD 13).

Tormenta en Triax. Mientras el *Broma de la tormenta* navega por la costa de Triax, la tripulación se ve obligada a refugiarse de una alta tormenta. La mejor opción es el refugio para tormentas para marineros, pero el pequeño

puesto avanzado se ha convertido en una guarida de piratas y desertores. Aquí, los PJs podrían protegerse de amenazas tácticas por parte de otros individuos en el refugio (Intimidación CD 16), festejar para forjar amistades dudosas (Persuasión CD 15) o buscar señales de los espías de Ylt (Sigilo CD 15). Los PJs pueden recargar sus esferas durante la alta tormenta, y los cantores pueden cambiar de forma (consulta “Ascendencia cantora” en el capítulo 2 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

Orillas de Hexi. Finalmente, el grupo debe desembarcar en las lluviosas orillas del Gran Hexi. Un PJ podría descubrir dónde atracó Ylt con su barco (Percepción CD 15), explorar rápidamente el terreno en busca de información útil (Atletismo CD 15) o seguir el rastro de los Ojos de Pala (Supervivencia CD 15).

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo consigue 3 éxitos antes que 3 fallos, o si completa el objetivo de cualquier otra forma. Independientemente de si acaba en éxito o fracaso, los PJs se encuentran en el Gran Hexi, pisándole los talones a Ylt.

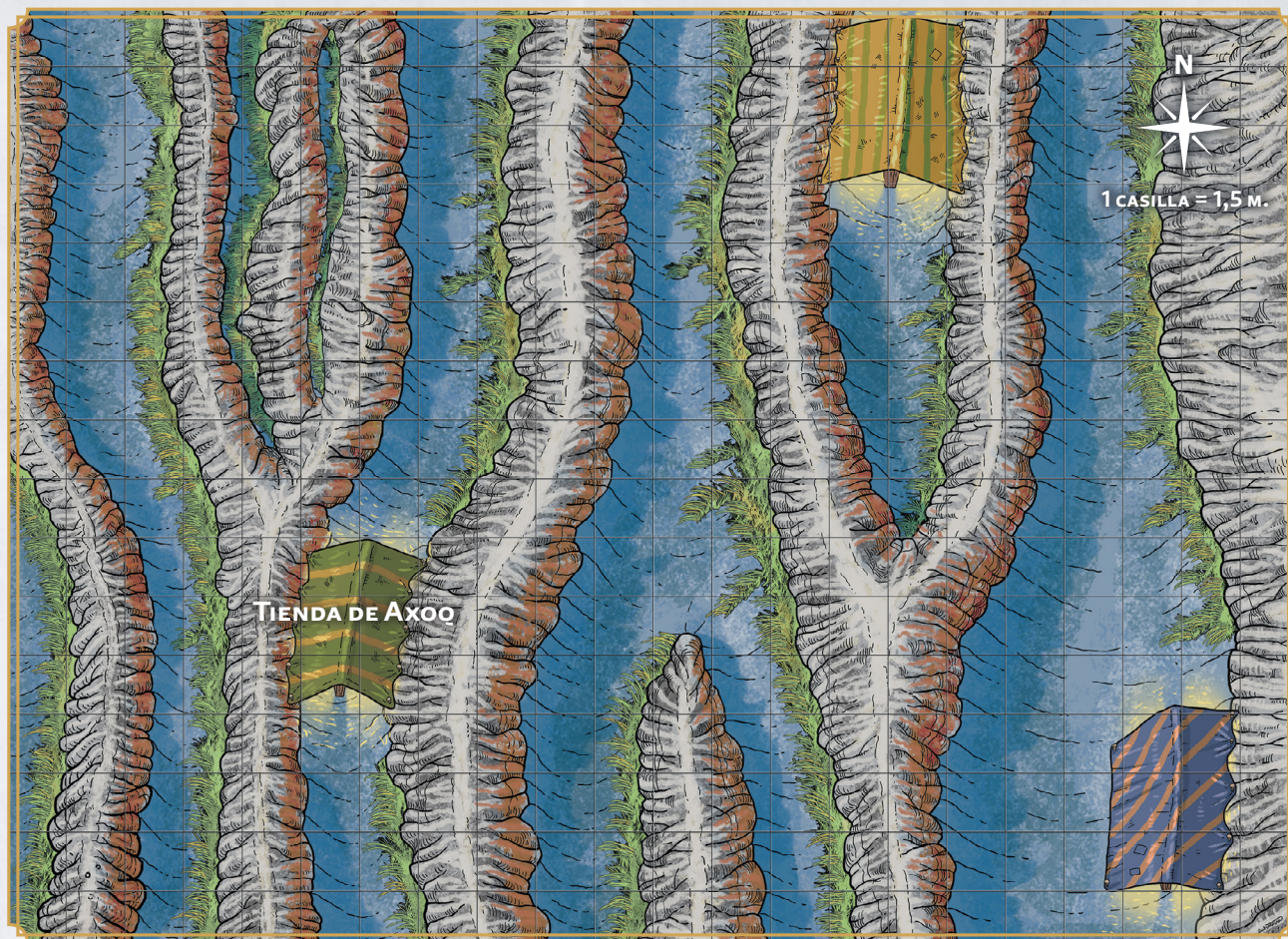
Éxito. El grupo avanza rápidamente en su viaje y sorprende a la retaguardia de Ylt.

Fracaso. El grupo avanza lentamente por Hexi, y la retaguardia de Ylt tiende una emboscada a los personajes.

LA RUTA DEL GRUPO DESDE
RATHALAS HASTA EL GRAN HEXI



MAPA 4.1: ZANJAS DE HEXI



RETAGUARDIA

Independientemente de cómo concluye el empeño anterior, el largo viaje del grupo ha terminado, y finalmente alcanzan a los Ojos de Pala en las zanjas heladas de Hexi (consulta el mapa 4.1). Lee lo siguiente:

Piedras, grava y una fina capa de nieve crujen bajo vuestros pies mientras las lluvias se congelan con el frío aire del sur. Los friospen ocasionalmente se aferran a las superficies cercanas como estacas inmaculadas. Aquí, las desoladas tierras bajas están surcadas por terreno rugoso. Algunas zanjas tienen solo unos centímetros de profundidad, mientras que otras ascienden y descienden varios metros. Un liquen resbaladizo se aferra a los lados de guardatormenta, mientras que hierba escarchada adorna los bordes de sotavento.

Ylt ha dejado un grupo de sus leales acólitos de los Ojos de Pala en retaguardia mientras él y Kaiana buscan el Valle. El escuadrón está formado por tres **agentes de los Ojos de Pala**, dos **bandidos** y dos **arqueros**. Los soldados son conscientes de que es probable que les sigan y estarán listos para apuntar con sus armas a cualquiera que encuentren, pero su nivel de preparación dependerá de cómo le haya ido al grupo en el empeño “Siguiendo a Ylt”.

ÉXITO EN EL EMPEÑO

Si el empeño anterior tuvo éxito, lee lo siguiente:

En la zanja más profunda del paisaje ondulado, la luz estable de unas esferas se asoma entre los pliegues de las tiendas de piel de cerdo. Varios soldados vestidos de verde están encorvados en el lado de sotavento, compartiendo raciones de grano. Sus rostros están pintados con el glifo verde del contingente de Ylt. Aún no se han percatado de vuestra llegada.

Los acólitos de los Ojos de Pala están distraídos y el grupo puede actuar. Un PJ que supere una prueba de Sigilo CD 14 podrá acercarse al campamento sin ser detectado.

FRACASO EN EL EMPEÑO

Si el empeño anterior fracasó, lee lo siguiente:

Un repentino grito de guerra resuena en las tierras bajas, y una escuadra de soldados surge de sus escondites en las zanjas más profundas, con las espadas alzadas para atacar. Sus rostros están pintados con un glifo verde que os resulta muy familiar.

El grupo es emboscado y todos los PJ sufren el estado Sorprendido hasta el final de su primer turno.

Axoq

Los Ojos de Pala han aprisionado a un médico emuli llamado Axoq (**experto**, él) en su campamento. Se encuentra en la tienda que queda más al oeste. Si los PJs se acercan sin ser detectados, consulta “Rescate de Axoq”.

De lo contrario, al inicio del segundo turno rápido de los PNJs, Axoq sale de la tienda, aprovechando la lucha como distracción mientras huye hacia el norte. Está Ralentizado debido a sus ataduras. Si los PJs fracasaron en el empeño “Siguiendo a Ylt”, también está Agotado [-2] por su cautiverio. Aunque la retaguardia se centra en luchar contra los PJs, también intenta detener violentamente a Axoq.

CAMINO A LA RADIANZA: CÓMO ATRAER A UN SPREN

Si un PJ hace todo lo posible por salvar la vida del médico emuli Axoq, podría atraer la atención de un cultivacispren.

EFFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

Los acólitos de los Ojos de Pala han acampado (o tendido su emboscada) en un lugar donde los repliegues del paisaje de Hexi son particularmente profundos. Los siguientes efectos están activos durante este combate:

Zanjas profundas. Los personajes que se agachan en las zanjas tienen suficiente cobertura para usar la acción Prevenirse (►).

Liquen resbaladizo. Los lados de las zanjas encarados al este son difíciles de cruzar. Al moverse por el liquen, un personaje debe superar una prueba de Agilidad CD 10 o su valor de movimiento se reduce a la mitad hasta el final de ese turno, y queda Tumbado tras completar su movimiento.

CÓMO INTERPRETAR A AXOQ

Rasgos: nostálgico, con conocimientos de botánica, voz suave.

Meta: aportar su granito de arena a los esfuerzos bélicos de los emuli.

Aspecto: Axoq (“AX-ock”, él) es un humano emuli esbelto de tez oscura y lleva un pañuelo muy colorido envolviendo su pelo gris.

Axoq identifica rápidamente diversas plantas mientras viaja y explica sus usos, guardando ocasionalmente un esqueje en su bolsillo. Es profundamente supersticioso con respecto al valle, ya que allí las plantas “crecen mal”. En sus momentos de tranquilidad, comparte que extraña su casita junto a un huerto, una casita que los tukari destruyeron.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, utiliza la tabla Oportunidades y Complicaciones de las zanjas en Hexi como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LAS ZANJAS EN HEXI

Resultado	Ejemplo
	Un oponente resbala y cae a las zanjas, quedando Tumbado y soltando su arma.
	Una roca movida durante el combate se revela como un caparácero hostil.

REPERCUSIONES

Cuando la retaguardia es derrotada, el grupo puede registrar el campamento, hablar con Axoq e interrogar a los supervivientes. Un PJ puede interrogar a un miembro de la retaguardia de Ylt si supera una prueba de Intimidación o Persuasión contra su Defensa espiritual. Si lo hace, el acólito revela que Ylt y Kaiana se han dirigido por las colinas hacia el valle, y también la dirección que tomaron.

Si el grupo no obtiene esta información de un acólito, Axoq se enteró de todo con anterioridad y puede dar indicaciones a los PJ.



RESCATE DE AXOQ

Si Axoq sobrevive a la escaramuza, da las gracias a los PJs y explica que era médico de una patrulla emuli involucrada en el conflicto entre los emuli y los tukari (descrito en “La Guerra de los Ochenta” en el capítulo 5). Cruzó las montañas con sus camaradas en busca de ingredientes medicinales. La retaguardia de Ylt mató a la mayoría de los soldados emuli y presionó a Axoq para obtener información sobre la ubicación del valle.

Axoq ofrece a los PJs algunas de las medicinas que ha conseguido: cinco dosis de hierba de invierno, un **anestésico**.

Axoq también explica que su patrulla se dirigía a un importante fuerte conocido como la Fortaleza de Ashiqqil, que los tukari han capturado recientemente. Pide acompañar a los PJs en esa dirección.

EL VALLE DE LA VIGILANTE NOCTURNA

Una vez que el grupo abandona el campamento de retaguardia de los Ojos de Pala, puede dirigirse al noroeste, a las faldas de las montañas entre el Gran Hexi y Emul. Aquí se encuentra el valle donde la Vigilante Nocturna tiene su hogar. Lee lo siguiente:

Entre las nevadas faldas de las montañas Hexi se encuentra el Valle de la Vigilante Nocturna. La tierra apenas puede contener la vida silvestre que habita en su interior; enredaderas retorcidas y árboles nudosos se enredan en un denso dosel arbóreo, mientras que helechos y hierbas compiten por el espacio a ras de suelo. El musgo y las enredaderas serpentean cubren la superficie, y los seres vivos danzan ingravidos por la espesura.

Tras el muro de follaje se encuentra un oscuro pasaje hacia el bosque. Aquí, el aire es cálido y denso comparado con el frío de las montañas. Unos crujidos intermitentes hacen que parezca que el valle está creciendo activamente, o respirando.

Si Axoq viaja con los PJs, se niega a entrar en el túnel de follaje que conduce al valle, alegando que quienes entran salen transformados. Aconseja a los PJs con aspecto cansado que descansen antes de entrar, y cuando el grupo entra, él espera fuera.

VISIONES DEL MAÑANA

Cuando el grupo entra en el valle, deambula durante un tiempo, aunque es difícil calcular cuánto. Su viaje los conduce a través de densas cortinas de enredaderas y musgo que les bloquean la visión. Los túneles entre el follaje se mueven sutilmente, y acaban por separar a los PJs. Cuando los personajes están solos y perdidos, la Vigilante Nocturna muestra a cada uno una de las siguientes visiones.

VISIÓN: SOMBRAS PERDIDAS

Tras cada rama protegida del bosque acechan figuras de sombras implorando al PJ que las encuentre. El aire se llena de un zumbido discordante, que un PJ cantor reconoce como el Ritmo de la Súplica. Cada vez que el PJ intenta acercarse a las figuras, las sombras se evaporan como humo. Un PJ cantor nota que las sombras tienen caparazones de cantor; un PJ humano debe superar una prueba de Percepción CD 14 para percatarse de este detalle.

Las sombras susurran entre sí, maldiciendo los fracasos del PJ. Una habla con más amabilidad, pero con la misma urgencia: “¡Tienes que tomarlo! ¡Tómalo!”.

(Esta visión alude a los cantores de forma sombría del capítulo 7. Si uno de los PJ es cantor, esta es una visión perfecta para él).

VISIÓN: EL PEÓN DE ODIUM

Una luz brilla a través de los espacios entre raíces y enredaderas. Si el PJ busca el origen, se encuentra con Ylt, con un resplandor doloroso emanando de su piel dorada. Se abre paso a través del follaje con férrea determinación.

Ylt no reacciona ante el PJ a menos que lo ataque o lo toque. Si lo hace, se gira bruscamente hacia él y su forma se desvanece repentina y terriblemente. En su lugar hay un ser que se extiende hasta el infinito. Para los humanos, el ser se manifiesta como un anciano humano con túnica dorada y un cetro. Para los cantores, el ser tiene aspecto de cantor hombre con caparazón dorado.

Justo antes de que la visión termine, el odio de la figura consume al PJ en una luz fundida y al rojo vivo.

VISIÓN: EL PODER DE LA REGENERACIÓN

Mientras el PJ se abre paso a través del follaje cambiante, debe hacer una prueba de Agilidad CD 14.

Si falla, cae por un agujero invisible entre las raíces retorcidas que hay a sus pies, y queda gravemente herido. Yace en un charco de su propia sangre en una cueva completamente oscura. Una voz lo llama, buscándolo. Si el PJ responde, aparece una mujer: Kaiana, la Vigilante de la Verdad, envuelta en luz tormentosa. Le dedica una cálida sonrisa y le ofrece una mano para curar sus heridas mortales.

Si supera la prueba, el PJ se sostiene, controlando su caída. En este caso, oye a Kaiana pidiendo ayuda y la encuentra en la oscuridad, herida, pero con un tenue resplandor de luz tormentosa. “Sabía que estaba equivocado... Lo sabía...”, dice llorando desconsoladamente.



VISIÓN: VISIONES PERSONALIZADAS

Todos los PJs deben experimentar una visión única, así que si hay cuatro PJs en tu grupo, tendrás que crear una visión personalizada para el cuarto. Si tiene un arrepentimiento, un deseo o una pregunta sin resolver relacionada con Taszo o la promesa que le hizo, la visión debe estar relacionada con ello. De lo contrario, la visión debe abordar parte de su trasfondo, especialmente su propósito, obstáculo o metas. Por ejemplo, puede revivir un momento en el que no pudo salvar una vida, su último adiós o su mayor miedo.

DESPUÉS DE LAS VISIONES

Cada visión termina con el PJ notando la formación de una espesa capa de niebla, que le impide percibir la distancia o el espacio. Al encontrarse en este espacio blanco y nublado, el PJ debe realizar una prueba de Disciplina CD 12. Si la falla, queda conmovido por sus visiones y debe gastar 1 punto de concentración o queda Desorientado durante la primera ronda del siguiente combate (ver “La locura del Vigilante de la Verdad”).

Al terminar las visiones, cualquier ayuda que los PJs hayan recibido, o cualquier daño que hayan sufrido durante la visión, desaparecerán. Con el grupo reunido de nuevo, avanzad a la sección siguiente.

LA LOCURA DEL VIGILANTE DE LA VERDAD

Conforme las visiones individuales de los personajes se van disipando, experimentan una última visión compartida de Ylt y Kaiana en una arboleda. Lee lo siguiente:

La bruma se transforma para revelar una visión de Ylt de pie ante una espiral serpenteante de nieblas esmeralda que forman un rostro femenino: la spren conocida como la Vigilante Nocturna. La mujer reshi, Kaiana, está de pie a su lado.

“Como bendición”, brama Ylt, “quiero el poder de derrocar a un Heraldo. Pala no es apta para gobernar. ¡Deja que ocupe su lugar!”

Las enredaderas crecen a los pies de Ylt, elevándose en masa hasta que se separan, revelando un cuchillo dorado con una esmeralda engastada en su pomo.

“Esta hoja puede matar a un Heraldo”, susurra la Vigilante Nocturna. “Sin embargo...”

Ylt se abalanza sobre el cuchillo con avidez, y su mano lo atraviesa. Gruñe: “¿Te atreves a burlarte de mí con una ilusión?”

La spren responde. “Tu bendición es esta arma. Tu maldición es que debes persuadir a otra persona para que la empuñe”.

A su lado, Kaiana contempla a Ylt y el cuchillo con asombro.

La Vigilante Nocturna cumple la petición de Ylt entregándole un cuchillo de raysio capaz de extraer el alma de Pailiah y, por lo tanto, cortar su conexión con el Juramento. Su maldición es que no puede tocar el cuchillo; en su lugar, debe vencer a un aliado para que haga lo que le diga.

INICIO DE LA BATALLA

La niebla se dispersa y los PJs se encuentran al borde de una arboleda (consulta el mapa 4.2), físicamente presentes en la escena que acaban de presenciar. En medio de la arboleda, a 15 metros de los PJs, se encuentran **Ylt** y **Kaiana**, aunque la Vigilante Nocturna se ha retirado y no se la ve por ningún lado. Entre ellos se encuentra el **cuchillo de raysio**; puedes encontrar las reglas para empuñarlo en el apéndice B.

Justo antes de que empiece el combate, Ylt se percata de la llegada del grupo. Lee lo siguiente:

Ylt vuelve la hoja de Honor hacia vosotros, adoptando una postura de combate mientras habla a Kaiana en tono tranquilizador.

“Esto es lo que mis visiones intentaban decirnos, Kaiana. Has visto que Pala está perdida. Ya hemos reclamado el poder de la hoja de un Herald. Si tienes la fuerza para abatirla, yo asumiré su carga”.

En la primera ronda de combate, Ylt y Kaiana juegan turnos rápidos, y él actúa antes que ella. En su primer turno, Ylt usará la acción Prepararse para preparar una Acometida (►► en total) contra cualquier PJ que se acerque al cuchillo.

Ylt y Kaiana tienen los siguientes objetivos durante esta escena.

OBJETIVOS DE YLT

Ylt está furioso por la llegada del grupo y no necesita ninguna provocación para atacarlos, ya que los ve como una clara amenaza para sus planes.

Al haberle ofrecido la Vigilante Nocturna el cuchillo de raysio, Ylt está completamente convencido de que debe matar a Pailiah para ocupar su lugar como Herald. Además de matar a los PJs, su objetivo es abandonar la arboleda con Kaiana portando el cuchillo de raysio. A lo largo de la escena, Ylt le ruega a Kaiana que tome el cuchillo y se una a él. Comienza confiando en que Kaiana obedecerá, pero se pone cada vez más nervioso si ella se niega.

En combate, Ylt hace todo lo posible para evitar que los PJs consigan empuñar el cuchillo. Si uno de ellos lo hace, Ylt centra sus ataques en ese personaje.

Si Ylt pierde la hoja de Honor de Taln en algún momento, la vuelve a invocar como ► usando el rasgo Invocación/ Descarte de la hoja esquirlada. Cuando lo hace, la hoja desaparece inmediatamente y luego reaparece en su mano al comienzo de su siguiente turno rápido.

OBJETIVOS DE KAIANA

Kaiana tiene un conflicto interno y empieza luchando solo en defensa propia. Si ningún PJ ha reclamado el cuchillo de raysio al comenzar su primer turno, Kaiana lo empuña, intentando mantenerlo fuera del alcance del grupo (consulta “Kaiana empuña el cuchillo”).

Tanto Ylt como el grupo pueden convencer a Kaiana para que luche por su bando. Aun así, Kaiana es leal a Pailiah y se niega a matarla o a abandonar la arboleda con el cuchillo.

SUCESO: KAIANA AYUDA A YLT

Esta escena es un combate, pero, si los PJs lo prefieren, puede ser una batalla conversacional sobre la lealtad de Kaiana. Para reflejar esto, crea un suceso negativo: Kaiana ayuda a Ylt. Este suceso cuenta con tres espacios.

SUCESO

Se activa cuando se rellena el último espacio de Complicación.



Kaiana ayuda a Ylt

© 2025 BWG & DRAGONSTEEL

HACER PROGRESAR EL SUCESO

Al final de cada ronda, si ningún PJ intentó persuadir a Kaiana durante esa ronda (ver “Cómo persuadir a Kaiana”), el suceso avanza automáticamente en uno.

ACTIVAR EL SUCESO

Si Kaiana aún no se ha unido al grupo cuando se rellenen todos los espacios de suceso, ayuda a Ylt. Se mantiene firme en su decisión de no traicionar a Pailiah, pero ve a los PJs como una amenaza y los ataca.

CÓMO PERSUADIR A KAIANA

Mientras no se ha activado el suceso Kaiana ayuda a Ylt, un PJ puede intentar convencer a Kaiana para que se una a su causa. Para ello, puede Usar una habilidad (►) para realizar una prueba de Liderazgo enfrentada contra Ylt (Liderazgo +6). Si el grupo convenció a Kaiana para que cuestionara a Ylt en el capítulo 3, esta prueba obtiene una ventaja. Aumenta la apuesta y gasta siempre las Complicaciones para hacer avanzar el suceso Kaiana ayuda a Ylt.

Si un PJ ataca a Kaiana o intenta desarmarla (consulta “Kaiana empuña el cuchillo”), las tiradas posteriores para influir en ella sufren una desventaja.

Cada vez que un PJ supera esta prueba de Liderazgo contra Ylt, Kaiana puede gastar 2 puntos de concentración para resistirse a la influencia. Si un PJ supera esta prueba y Kaiana no tiene suficiente concentración para resistirse, queda completamente convencida y se pone del lado del grupo.

Si el grupo convence a Kaiana de unirse a ellos, se abstiene de atacar a Ylt, pero se niega a acompañarlo. Ylt se da cuenta entonces de la inutilidad de la lucha; avanza a “Resolución del Combate”.

KAIANA EMPUÑA EL CUCHILLO

Si Kaiana llega a alcanzar el cuchillo de raysio antes que cualquiera de los PJs, lee lo siguiente:

Kaiana agarra el cuchillo dorado con expresión dubitativa. No hace ademán de atacar, y se dirige a Ylt.

“Nunca acepté esto. Puede que Pala no esté bien, pero sigue siendo la Heraldo de nuestra orden”.

Sin bajar la guardia, Ylt la mira implorante con sus brillantes ojos verdes. “Mira cómo mis visiones nos han traído hasta aquí. Pala ha hecho lo que ha podido, pero una nueva Desolación ha llegado. ¡Solo yo tengo la fuerza para liderarnos ahora!”

CÓMO DESARMAR A KAIANA

Si un PJ quiere desarmar a Kaiana, puede Usar una habilidad (►) con un arma cuerpo a cuerpo pesada o ligera contra la Defensa cognitiva (13) de Kaiana, subiendo la apuesta. Un PJ que lo haga con un arma ligera sufrirá una desventaja en la tirada, mientras que el que lo haga con un arma pesada sufrirá dos.



CUCHILLO DE RAYSIO

EFFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

El siguiente efecto está activo durante este combate:

Enredaderas cambiantes. Al comienzo de cada ronda, la gruesa pared de follaje se cierra visiblemente y luego abre cuatro túneles diferentes en lugares a tu elección. Siempre que un personaje atraviesa uno de estos túneles más allá del perímetro de la arboleda, es transportado según los caprichos de la Vigilante Nocturna. El personaje afectado debe realizar inmediatamente una prueba de Disciplina CD 12. Si la supera, reaparece instantáneamente en cualquier otro túnel de su elección del perímetro. Si la falla, reaparece en un túnel a elección de la DJ (si es un PJ) o de los jugadores (si es un oponente de los PJs).

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de la arboleda como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LA ARBOLEDA

Resultado	Ejemplo
🌀	La naturaleza altamente Investida del Valle te permite absorber luz tormentosa como ⚡.
🌀	Ylt actúa de una manera que Kaiana desapueba. Kaiana pierde 1 punto de concentración.
💥	El PJ actúa de una manera que Kaiana desapueba. Haz avanzar el suceso Kaiana ayuda a Ylt en 1.
💥	Unas raíces se abren bajo los pies del PJ, quien puede usar la reacción Evitar peligro para realizar una prueba de Agilidad CD 10. Si la supera, se agarra sano y salvo. Si la falla, o si no usa su reacción, el PJ cae por un agujero invisible, sufre 3 (1d6) de daño por golpe y sale a trompicones de un túnel de follaje según los designios de la Vigilante Nocturna.

RESOLUCIÓN DEL COMBATE

Este combate termina cuando se cumple una de estas condiciones:

- ♦ Kaiana muere o se une al grupo.
- ♦ Ylt tiene 40 puntos de salud o menos, y Kaiana empuña el cuchillo.
- ♦ Ylt tiene 40 puntos de salud o menos, pero Kaiana no empuña el cuchillo.

KAIANA MUERE O SE UNE AL GRUPO

Si Kaiana muere o se une al grupo, Ylt se da cuenta de que no puede irse con el cuchillo. Si Kaiana se une al grupo, Ylt también usa una acción final para atacarla antes de huir.

En cualquier caso, la Vigilante Nocturna reaparece, observando la escena en silencio. Lee lo siguiente:

MAPA 4.2: EL VALLE DE CULTIVACIÓN



Los ojos verdes de Ylt brillan de ira mientras le grita a la Vigilante Nocturna. “Veo que me has engañado, spren de Cultivación. Pero a pesar de tus esfuerzos, he descubierto la verdad: ¡Se puede matar a los Heraldos! ¡Encontraré la manera de ocupar el lugar de Pala!”

Corta las enredaderas más cercanas, abriendo un túnel hacia la arboleda, y luego se adentra en el espeso follaje.

YLT ESTÁ HERIDO Y KAIANA EMPUÑA EL CUCHILLO

Si Ylt tiene 40 puntos de salud o menos y Kaiana empuña el cuchillo (pero no se ha aliado con los PJs), Ylt comienza a huir, pero Kaiana experimenta un conflicto interno. Lee lo siguiente:

Kaiana se detiene al borde de la arboleda, dudosa.

“Te seguiré, siempre te seguiré, pero el futuro de nuestra orden no puede empezar con un asesinato”. Deja caer el cuchillo. “No más muertes. Busquemos otro camino. Construyamos otro futuro”.

Ylt la observa, con el rostro descompuesto por la rabia mientras observa el cuchillo en el suelo... luego respira, su expresión se suaviza. “Tienes razón, encontraremos otra manera”.

Al oír sus palabras, glorispren dorados se arremolinan alrededor de Kaiana, entremezclándose con los vidaspren del valle. Ella sonríe y da un paso adelante.

Entonces Ylt se mueve, veloz como un rayo, y le clava brutalmente la hoja de Honor en el hombro. “Encontraré otra manera”, gruñe.

Kaiana no está preparada para el ataque. Considéralo un impacto crítico con la hoja de Honor de Taln, que le inflige inmediatamente 25 de daño espiritual. Si esto reduce la salud de Kaiana a 0, muere. De lo contrario, resulta gravemente herida y murmura conmovida: “Sabía que estaba equivocado... Lo sabía...”.

YLT ESTÁ HERIDO PERO KAIANA NO EMPUÑA EL CUCHILLO

Si Ylt tiene 40 puntos de salud o menos, pero Kaiana no empuña el cuchillo (y no se ha aliado con los PJs), ambos huyen.

¿QUÉ PASA SI ALGUIEN MUERE?

Aunque esta escena presupone que nadie va a morir, es posible que la vida de Ylt, de Kaiana o de un PJ llegue a su fin.

Con un golpe de suerte y una habilidad excepcional, el grupo podría matar a Ylt, lo que les permitiría recuperar la hoja de Honor antes de lo previsto en la aventura. Si quiere completar los capítulos restantes, el grupo necesitará una nueva razón para dirigirse a Rall Elorim. En tal caso, haz que Kaiana o la Vigilante Nocturna animen a los personajes a encontrar a Pailiah y liberar a los acólitos de los Ojos de Pala de la odiosa influencia de Ylt. Incluso sin su líder principal ni la hoja de Honor, los fanáticos de Ylt representan una amenaza para el pueblo de Rall Elorim, sobre todo al liberar a los cantores en forma sombría atrapados, que se detallan en el capítulo 7. Es posible incluso que la propia Pailiah haya caído bajo el hechizo de Odium.

Si Kaiana muere, consulta el recuadro “Camino a la Radianza: la spren de Kaiana”.

Si un PJ muere, otro PJ podría pedirle a la Vigilante Nocturna que lo resucite (consulta “Una bendición y una maldición”). Sin embargo, la Vigilante Nocturna no puede conceder esta bendición si el PJ lleva muerto más de un minuto, así que quizá quieras acelerar el regreso de la Vigilante Nocturna a la arboleda y que mencione inmediatamente esa muerte, en lugar de iniciar la conversación con rodeos. Esto le da al grupo la oportunidad de solicitar dicha bendición antes de que se agote el tiempo.

REPERCUSIONES

El combate concluye tras la huida de Ylt. Si un PJ lo persigue, Ylt lo despista rápidamente en el cambiante bosque y el PJ se ve transportado de vuelta a la arboleda.

Si Kaiana cambia de bando y sigue con vida, se desanima al asimilar el plan de Ylt de traicionar a Pailiah. A pesar de ello, se acerca en silencio a los personajes heridos y, si se lo permiten, cura sus heridas con su capacidad de Regeneración. Si los PJs se debaten sobre qué hacer a continuación o le piden consejo, la pasión se apodera de Kaiana y les suplica que la ayuden a liberar los Ojos de Pala de la tiranía de Ylt y promete colaborar con el grupo. Está segura de que Ylt se dirige a la base de Pailiah en Rall Elorim.

HORIZONTES-SIEMPRE-A-LA-DERIVA

La brumaspren Horizontes-Siempre-A-La-Deriva (ella) está vinculada con Kaiana y la adora. Cuando la brumaspren se mueve, parece luz refractada a través del cristal, y cuando está quieta, su luz se retuerce en formas parecidas a algas marinas, brotando hacia arriba y ondeando como en aguas invisibles.

A Horizontes le encanta viajar y conocer nuevos lugares, especialmente ciudades. Se aburre y se pone nerviosa si Kaiana se queda en algún lugar más de unos días.

CAMINO A LA RADIANZA: LA SPREN DE KAIANA

Si Kaiana muere, su brumaspren vinculada, Horizontes-Siempre-A-La-Deriva, permanece en el Reino Físico para llorar la pérdida de su amiga. Si un PJ muestra determinación para buscar la verdad tras la traición de los Ojos de Pala y de Ylt, Horizontes podría buscar un nuevo vínculo con esa persona.

UNA BENDICIÓN Y UNA MALDICIÓN

Una vez que el grupo tiene un momento de respiro, la Vigilante Nocturna regresa a la arboleda. Lee lo siguiente:

“Lo habéis hecho bien, tal y como esperaba”.

La Vigilante Nocturna fluye desde la bruma que rodea la arboleda, con una amplia sonrisa. Extiende sus innumerables zarcillos, jugueteando con la hierba a vuestros pies. Tras un instante, su actitud juguetona da paso a la seriedad.

“Hay que detener a Ylt, y la hoja de Honor debe llegar a Shinovar. Tomad el cuchillo que he ofrecido y entregádselo al Heraldo de la Justicia. Le ayudará a ver la verdad y os ayudará en vuestro viaje”.

La Vigilante Nocturna está dispuesta a responder a las siguientes preguntas:

¿Qué tiene de especial este cuchillo? “Su hoja está forjada con raysio, el metal divino de Odium. Contra un enemigo mortal, puede arrebatarle parte de la Investidura. Pero si se usa para asestar el golpe mortal a un Heraldo, es mucho más letal, ya que puede capturar su alma y separarlo del Juramento”.

¿Cómo podemos encontrar la hoja de Honor? “Ylt ha tomado un camino que no os resultará fácil de seguir. Esto se ha convertido en un asunto de Heraldos, y debéis buscar la ayuda de uno”.

¿Dónde podemos encontrar al Heraldo de la Justicia? “Debéis llevar el cuchillo de raysio al oeste, a través de las montañas, hasta la Fortaleza de Ashiqqil. Allí os topareis con una batalla y gente que necesita ayuda. Dentro del castillo buscad a Nale, un hombre makabaki marcado con una medialuna. Entregadle esta hoja y puede que os ayude a dar caza al sirviente de Odium”. (Nale es el Heraldo de la Justicia; consulta “La Guerra de los Ochenta” y “Heraldo de la Justicia” en el capítulo 5 para más información).

¿Cuál es tu motivación en todo esto? “Tendríais que preguntarle a mi madre. Ella es quien mueve los hilos para que todo suceda como debe, y no se la puede cuestionar”. (La madre de la Vigilante Nocturna es Cultivación, una de las esquirlas de Adonalsium descritas en el capítulo 3 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*).

¿Qué sacamos nosotros de todo esto? “He ofrecido mis dones generosamente. Os he mostrado vuestro destino y os he traído aquí para enfrentaros al caballero de Odium. No obstante, os ofrezco a cada uno otra bendición, si así lo deseáis, pero hay que pagar un precio para equilibrarlo”.

EN BUSCA DE UNA BENDICIÓN

Los personajes que quieran pueden hacer su propio trato con la Vigilante Nocturna. Sin embargo, Po’ahu advierte que la Antigua Magia no siempre es simple ni predecible.

La Vigilante Nocturna pregunta qué quiere cada personaje y luego ofrece una bendición relacionada con su deseo, junto con una maldición de su elección. Usa los ejemplos de la tabla Bendiciones y maldiciones, o crea bendiciones a medida de cada PJ. Una maldición no tiene por qué estar directamente relacionada con su bendición; de hecho, algunas pueden parecer bastante arbitrarias.

El PJ puede aceptar o rechazar su oferta, pero solo va a recibir esta y no se puede negociar. Si la acepta, las enredaderas cubren al personaje y el trato queda cerrado.

Si Kaiana está con el grupo, se abstiene de pedirle una bendición a la Vigilante Nocturna.

ABANDONANDO EL VALLE

Tras cumplir todos los tratos, la Vigilante Nocturna y su arboleda desaparecen, dejando al grupo solo. Po'ahu insta a los PJs a viajar al oeste a través de las montañas, siguiendo la petición de la Vigilante Nocturna.

Si Kaiana está viva, les asegura que Ylt habrá huido al oeste para buscar pasaje a Rall Elorim desde Emul. Sin embargo, desconoce si entonces se dirigirá al norte por tierra o al sur por mar.

Si Axoq siguió al grupo a las montañas, se reúne con ellos al salir del valle.

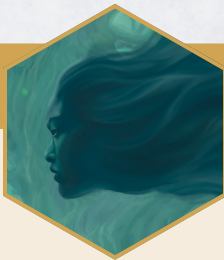
CÓMO INTERPRETAR A LA VIGILANTE NOCTURNA

Rasgos: extraña, generosa, mística.

Meta: asegurarse de que el cuchillo de raysio acaba en manos de Nale.

Aspecto: la Vigilante Nocturna (ella) se manifiesta como una serie de brumas reptantes con muchos brazos y con cara femenina. Tiene ojos de color negro muy puro y una voz que suena como el viento atravesando un bosque.

La Vigilante Nocturna es una enigmática y legendaria spren que otorga bendiciones y maldiciones desde el Valle de la Vigilante Nocturna. Aunque ocasionalmente inclina la balanza en los asuntos de Roshar, sus objetivos son inescrutables.



RECHAZO DE LA LLAMADA

Si los PJs se niegan a llevar el cuchillo de raysio al juez, tal y como pidió la Vigilante Nocturna, Nale acude a ellos. Consulta “Heraldo de la Justicia” en el capítulo 5 para obtener pautas sobre cómo gestionar esta tensa escena; aunque, según el camino que siga el grupo hacia Rall Elorim, las circunstancias podrían variar.

EL VIAJE CONTINÚA

Tras frustrar los planes de Ylt y decidir el destino de Kaiana, el grupo puede partir del valle, dirigirse por tierra a Emul y proseguir la misión de la Vigilante Nocturna, junto con su misión para recuperar la hoja de Honor de Taln.

Tras sobrevivir al enfrentamiento con Ylt, los personajes suben a nivel 5.



BENDICIONES Y MALDICIONES

Petición	Bendición	Maldición
“Resucita a mi amigo caído”.	Un personaje que lleva muerto menos de un minuto y cuya alma está dispuesta a regresar a la vida, resucita. El personaje que solicitó esta bendición siempre puede sentir la dirección del personaje revivido, sin importar en qué parte del mundo se encuentre.	Ambos personajes obtienen extrañas y distintivas “imágenes residuales” que los atraen el uno hacia el otro. Otros personajes pueden ver estas imágenes residuales si tienen la capacidad de percibir spren en el Reino Físico o si su Discernimiento es 5 o superior.
“La capacidad de encontrar a Ylt”.	Obtienes la capacidad de sentir la presencia y la dirección de todas las hojas de Honor de los Heraldos. Puedes sentir las diez a cualquier distancia, aunque no puedes distinguirlas.	Mientras estás a 15 metros o menos de una hoja de Honor que no estás empuñando, debes gastar 1 punto de concentración cada vez que terminas tu turno sin haberte acercado a ella. Este efecto continúa después de haberte acercado a la hoja de Honor sin estar empuñándola.
“El poder para derrotar a Ylt”.	Tus músculos crecen y se expanden, aumentando permanentemente tu Fuerza en 1. Una de tus manos se vuelve cristalina, aumentando la magnitud de tu dado de daño para ataques sin armas (como si tu Fuerza fuera 2 mayor de lo que es).	Tu nuevo cuerpo ya no es tan ágil ni diestro como antes. Reduce permanentemente tu Velocidad en 1.
“La capacidad de moverme como el viento”.	Eres ligero de pies, lo que aumenta permanentemente tu Velocidad en 1. Obtienes una ventaja en las pruebas de Atletismo y Agilidad que realices para trepar, saltar o volar.	Tu peso se reduce permanentemente a la mitad. Al realizar una prueba relacionada con tu masa, te consideras una categoría de tamaño menor. Los enemigos obtienen una ventaja en las pruebas para agarrarte o moverte.
“La sabiduría para derrotar a Ylt”.	Tu mente se expande, adquiriendo una perspectiva más amplia de las conexiones entre todas las cosas. Aumenta permanentemente tu Intelecto y tu Discernimiento en 1.	Debes superar una prueba de Disciplina CD 20 antes de atacar a cualquier humanoide con 25 de salud o menos. Si la fallas, sufres náuseas y quedas Aturdido durante 2 rondas.
“Fortalece mi voluntad”.	Tu sentido del honor y el deber se intensifica, aumentando permanentemente tu Voluntad en 1. Mientras estás Resuelto, puedes gastar 1 punto de concentración para obtener una ventaja en una prueba; en tal caso, no podrás volver a hacerlo hasta que vuelvas a obtener ese estado.	En tu obstinada búsqueda del honor, te pierdes detalles importantes. Reduce permanentemente tu valor de Discernimiento en 1.
“Haz de mí un mejor líder”.	Tu cuerpo y tus vestimentas brillan con luz dorada en un radio de 3 metros, y tu porte se vuelve más imponente. Aumenta permanentemente tu Presencia en 1.	Cuando realizas una prueba relacionada con permanecer oculto o mantener un disfraz, sufres una desventaja en tu tirada de d20, y si tiras un dado de trama, también sufres una desventaja en esa tirada. Una vez al día, a discreción de la DJ, al obtener una Complicación, quedas Desorientado durante 2 rondas.
“Un arma para derrotar a mis enemigos”.	Obtienes una hoja esquilada con forma de espada larga. Su hoja mide 1,8 metros de largo, brilla suavemente con una luz verde blanquecina y, si la empuña un Radiante, no grita.	La hoja esquilada no se puede invocar ni descartar. Mientras la llevas, sufres una desventaja en las pruebas de Sigilo. Su inmenso valor es evidente, y te conviertes en objetivo de quienes pretendan apropiarse de su poder.
“El don de ver el futuro”.	Obtienes el talento Visión del futuro del árbol de Iluminado del capítulo 5 del Manual del Archivo de <i>las Tormentas</i> .	Durante el combate, a menos que actúes con rapidez, te verás abrumado por visiones de las posibles acciones de tus oponentes. Cada vez que juegas un turno lento, sufres Agotado [-1], pero esta penalización solo dura hasta el final de la escena.
“Muchas riquezas”.	Atraerás el dinero a menos que esté infuso con Investidura. Obtienes una ventaja en las pruebas de Hurto para robar esferas opacas u otra moneda no Investida de otros personajes.	En todo momento, el dinero no Investido desatendido (como esferas opacas y gemas) situado a 6 metros o menos se ve atraído hacia ti a gran velocidad. Cada pieza inflige 1 punto de daño por golpe al chocar contra tu cuerpo. Si llevas un escudo, puedes usar la reacción Evitar peligro para evitar sufrir daño del dinero hasta el inicio de tu siguiente turno.
“Un gran prestigio”.	Todos los desconocidos saben tu nombre automáticamente. Consigues la atención de un spren inteligente.	Cada vez que conoces el nombre de una persona, olvidas para siempre el nombre de otra que te importa.
“La inmortalidad”.	No puedes morir de vejez ni por lesión. Tras sufrir una lesión, su efecto cesa inmediatamente, y si tienes 0 de salud, recuperas 1d4 de salud. Anota la lesión curada en tu hoja de personaje.	Cada vez que tu inmortalidad cura una lesión, una parte de tu cuerpo vuelve a crecer en forma de enredaderas, hojas o cristales. La quinta vez que te curas de esta manera, desapareces para siempre. Tiempo después, tu grupo atrae la atención de un curioso cultivacispren...

LA GUERRA DE LOS OCHENTA

AUNQUE EL GRUPO FRUSTRÓ LOS PLANES INMEDIATOS de Ylt en el Valle de la Vigilante Nocturna, este sigue siendo una amenaza para la Heraldo Pailiah. La Vigilante Nocturna anima a los PJs a avanzar por las tierras devastadas por la guerra de Emul y entregar un peligroso artefacto a Nale, el Heraldo de la Justicia.

CÓMO DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

En este capítulo, la Vigilante Nocturna encarga a los personajes que entreguen el cuchillo de raysio al Heraldo Nale. Para llegar hasta él, el grupo deberá sortear una batalla entre las fuerzas emuli y tukari. En esta batalla de la Guerra de los Ochenta, las fuerzas emuli luchan para retomar la Fortaleza de Ashiqqil y rescatar a un Radiante encarcelado llamado Vanzi.

Tras sobrevivir a esta batalla, el grupo entabla una negociación crucial con el Heraldo de la Justicia acerca de Vanzi. Esta tensa conversación podría permitir al grupo obtener información valiosa sobre la Heraldo Pailiah, e incluso salvar al Portador del Polvo preso.

Este capítulo concluye con el viaje del grupo desde la ciudad portuaria de Sesemalex Dar hasta Rall Elorim, cruzando el mar. Este viaje marítimo ofrece la oportunidad de disfrutar de un periodo de reposo, durante el cual cada PJ puede avanzar en sus metas personales y reflexionar sobre sus experiencias vividas hasta el momento.

La guerra es una parte fundamental de la ambientación del *Archivo de las Tormentas*, y este capítulo ofrece a los jugadores la oportunidad de desempeñar un papel crucial en un enfrentamiento entre una multitud de soldados. Para prepararte para este capítulo y saber cómo se diferencia una batalla de este tipo de un combate típico, consulta el diagrama, más adelante en este capítulo, y familiarízate con la sección “Conflictos bélicos” del capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

PROGRESO DE PERSONAJES

Los personajes empiezan este capítulo en el nivel 5 y avanzan a nivel 6 durante su viaje oceánico a Rall Elorim.

Las siguientes decisiones ofrecen oportunidades para introducir spren, fortalecer los vínculos spren o jurar Ideales:

- ♦ El liderazgo, el trabajo en equipo o la agilidad mental de un PJ durante la batalla en la Fortaleza de Ashiqqil.
- ♦ Cómo gestionan los PJs la negociación final con Nale, Heraldo de la Justicia.

Los personajes con metas relacionadas con aprender más sobre los Heraldos, las hojas de Honor o los Radiantes tienen la oportunidad de hacerlo al hablar con Nale o Vanzi.

LLAMAMIENTO A LAS ARMAS

Tras un descanso, el grupo puede viajar al oeste, a través de las montañas, hacia Emul, donde se topan con una feroz batalla. Lee lo siguiente:

Tras una larga caminata hacia el oeste a través de las montañas, llegáis a un valle que desciende hacia el corazón de Emul, abriendo un camino a través del terreno escarpado. El humo se eleva desde las llamas de un castillo que vigila el paso. En la distancia se oye el estruendo de los soldados marchando y el choque de acero contra acero.

Este castillo, la Fortaleza de Ashiqqil, defiende los senderos que se dirigen hacia el territorio oriental de Emul. Por su posición estratégica en el valle, los viajeros de Hexi deben pasar bajo su atenta mirada. Sin embargo, actualmente está ocupado por soldados de Tukar.

LA BATALLA POR LA FORTALEZA DE ASHIQQIL

Esta escaramuza forma parte de la Guerra de los Ochenta, un conflicto de siete años en el que los tukari intentan arrebatarle a Emul el control de la capital, Sesemalex Dar. Para Emul, Sesemalex Dar es su patria ancestral, la cual, según afirman, les fue otorgada por los Heraldos. Mientras tanto, Tukar lucha por su tiránico líder, el “dios-sacerdote Tezim”, quien considera la ciudad portuaria legítimamente suya.

Sesemalex Dar se encuentra a muchos kilómetros al oeste, pero los tukari atacan objetivos estratégicos al otro lado de la frontera con los emuli. Han capturado la Fortaleza de Ashiqqil porque defiende un importante paso de montaña, y han tomado a un poderoso prisionero en su interior. Este prisionero es Vanzi, un emuli con capacidades Radiantes (consulta “El prisionero de Nale” más adelante en este capítulo). Aunque el Heraldo Nale no interviene en la batalla, ha llegado para presidir el juicio final y la ejecución de Vanzi.

FASES DE LA BATALLA

El grupo tiene la oportunidad de involucrarse en la batalla, ya sea uniéndose a la refriega o intentando infiltrarse. Si lo hacen, la batalla incluye las siguientes fases:

Aproximación. Los PJs recopilan información y deciden cómo abordar la batalla.

Asalto a las murallas. Los emuli intentan entrar en el castillo derribando la puerta del cuerpo de guardia.

Animar a las tropas emuli. Momentos antes de la carga de los emuli, los PJs reagrupan a sus tropas.

Intentarlo de otra manera. Los PJs pueden optar por escapar de la caótica batalla y buscar a Nale.

Asalto a la fortaleza. Los emuli asaltan la fortaleza para conseguir entrar, pero encuentran resistencia por parte de una Regia en forma tormenta.

Cada fase incluye un **objetivo** y un **desenlace**. El objetivo define lo que el grupo intenta hacer y cuándo se completa. El desenlace describe lo que sucede a continuación, dependiendo de los resultados de la fase.

Consulta el diagrama de la Guerra de los Ochenta para obtener una descripción general de estas fases de batalla, y consulta “Conflictos bélicos” en el capítulo 13 del *Manual del Archivo de las Tormentas* para obtener más información sobre cómo dirigir las.

DIAGRAMA DE LA GUERRA DE LOS OCHENTA



APROXIMACIÓN

Durante la primera fase, los PJs recopilarán información que les ayude a afrontar la batalla. El grupo se acerca desde las tierras altas, lo que les proporciona una visión clara del terreno y de las fuerzas que se enfrentan en este conflicto.

OBJETIVO

Tras recopilar la información, el grupo debe decidir si se une a los emuli o intenta eludir la batalla.

LA SÚPLICA DE AXOQ

Si Axoq (**experto**) viaja con el grupo, explica que los tukari son invasores que han ocupado territorio emuli. Axoq quiere acudir inmediatamente en ayuda de sus camaradas emuli; si un PJ quiere convencerle de lo contrario, debe presentar argumentos sólidos y superar una prueba de Persuasión o Liderazgo contra la defensa correspondiente de Axoq (ambas son 13). Si el PJ supera la prueba, Axoq permanece con el grupo, pero les anima a unirse a los emuli.

Si el grupo decide seguir inmediatamente a Axoq a la batalla, avanzad a “Asalto a las murallas”.

RECOPILACIÓN DE INFORMACIÓN

Si los PJs buscan información antes de combatir, dirige esta fase como un empeño (consulta “Desenlace”). Si Axoq está vivo y con el grupo, el empeño empieza con 1 éxito. Las posibles estrategias incluyen:

Política actual. Los PJs pueden intentar recordar detalles de la guerra o la situación política actual (Saber CD 12). Los PJs con pericia Azishiana obtienen una ventaja en las pruebas de Saber relacionadas.

Espionaje. Los PJs pueden aplicar su conocimiento de tácticas militares (Deducción CD 13) u observar a las fuerzas (Percepción CD 14) e identificar a los soldados emuli con turbante amarillo y a los soldados tukari con túnica azul.

Interrogar a un rezagado. Los PJs podrían encontrar a un lancero tukari perdido y cautivarlo (Persuasión CD 14), engañarlo (Engaño CD 14) o interrogarlo (Intimidación CD 13). Este es un buen momento para subir la apuesta.

DESENLACE

El empeño tiene éxito si el grupo consigue 3 éxitos antes que 2 fallos, o si completa el objetivo de cualquier otra forma.

Fracaso. El grupo solo obtiene información básica: las fuerzas emuli están en inferioridad numérica y sufrieron importantes pérdidas en un asalto anterior. Los soldados emuli parecen civiles con armaduras deficientes, mientras que los tukari están bien organizados y mantienen una posición fortificada. Sin ayuda, no hay duda de que los emuli perderán esta batalla.

Éxito. El grupo descubre todo lo mencionado en la sección “Fracaso”. Además, descubren los detalles (mencionados en la sección “El prisionero de Nale”) sobre Vanzi, el Radiante emuli capturado en la caída de la fortaleza. Se rumorea que los tukari también tienen un “campeón Portador del Vacío” luchando a su lado. Los personajes que se unen a las fuerzas emuli tras obtener esta información obtendrán el estado Resuelto.

EMPIEZA EL ASALTO

Inmediatamente después del empeño, un cuerno anuncia la inminencia del asalto. Si los PJs quieren unirse a la batalla, avanzad a “Asalto a las murallas”.

Si los PJs prefieren que la batalla se desarrolle sin su intervención, los tukari obtienen una victoria decisiva y, si Axoq participa, muere. Avanzad a “Heraldo de la Justicia”.

ASALTO A LAS MURALLAS

Si los personajes se unen a la batalla, lee lo siguiente:

Decenas de soldados emuli angustiados forman filas, con miedospren y expectaspren reuniéndose a sus pies. Sus armaduras no son las adecuadas y no llevan uniforme, aunque se distinguen por sus brillantes turbantes. Los lanceros preparan sus armas, mientras que otros llevan escalas sobre sus

hombros. Cerca, cuatro hombres alzan un ariete, dirigiéndolo hacia la puerta del fuerte. Vuestro cometido es proteger el ariete.

En lo alto de las murallas del castillo, los soldados tukari visten pesadas túnicas azules con cotas de anillas. Mientras aguardan el asalto, sus movimientos son precisos y entrenados.

“¡Por Vanzi!”, gritan los emuli desde abajo.

Los tukari responden a gritos desde las almenas: “¡Por el dios-sacerdote Tezim!”

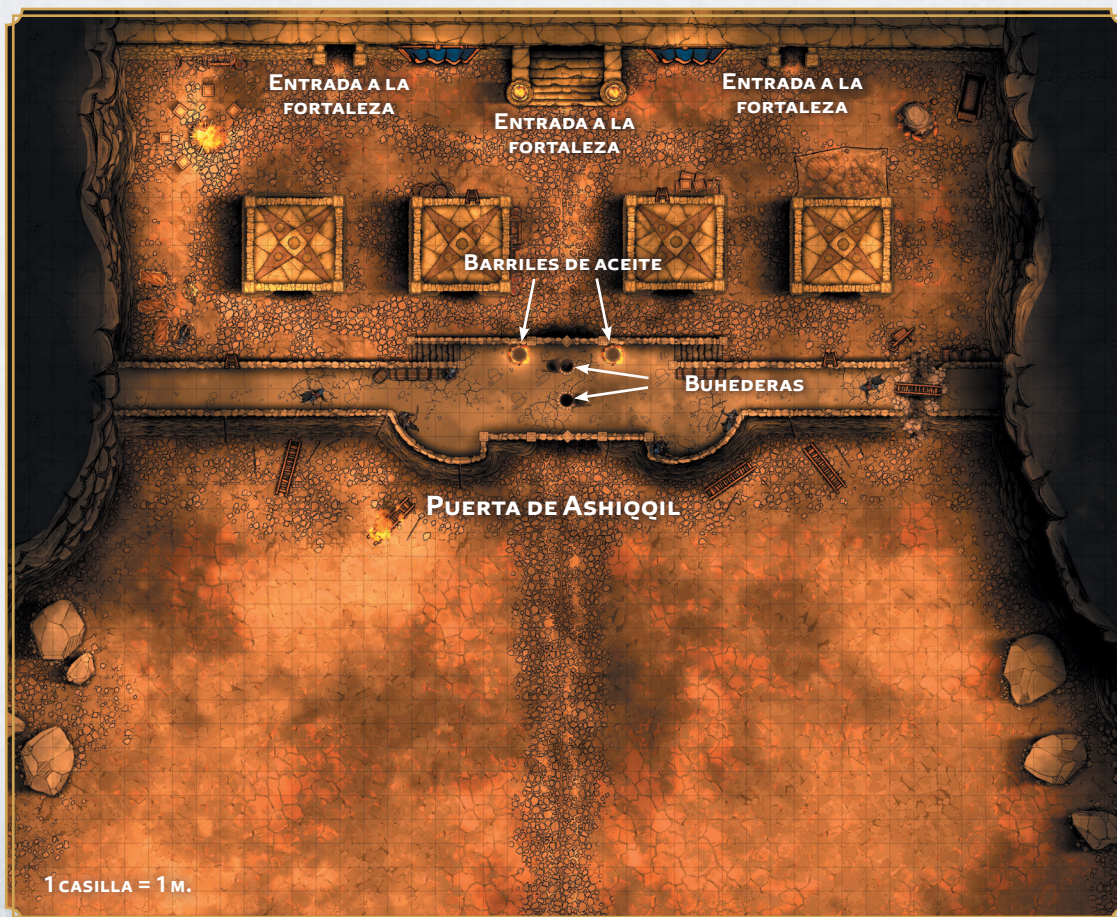
OBJETIVO

Si los PJs se unen al combate, ayudan con una de las ofensivas críticas del ariete, dirigida a la puerta principal. Deben defender el ataque el tiempo suficiente que les permita atravesar la puerta (mostrada en el mapa 5.1).

CÓMO DIRIGIR LA BATALLA

Cada bando está compuesto por decenas de soldados, pero al dirigir la batalla, céntrate solo en los que rodean a los PJs. Considera el conflicto a gran escala como un telón de fondo épico para la escena, mientras te concentras en cómo las acciones del grupo cambian el curso de la batalla.

MAPA 5.1: LA BATALLA POR LA FORTALEZA DE ASHIQQIL



El contingente ofensivo de los emuli incluye cuatro **lanceros** que portan un ariete, con sus armas y escudos a la espalda. El grupo lleva dos escalas, que pueden entregar a los dos PJs que prefieran. Los PJs y las tropas emuli empiezan a 9 metros de los muros de la fortaleza, que miden 4,5 metros de altura.

Ocho **arqueros** tukari están apostados en los muros, listos para soltar una lluvia de flechas sobre los atacantes.

TÁCTICAS TUKARI

A menos que los arqueros tukari se encuentren en combate cuerpo a cuerpo con un PJ, centrarán el fuego en cualquiera que sostenga el ariete, usando su Disparo paralizante (🏹) para apuntar a los personajes más cercanos.

LA PUERTA Y EL ARIETE

Los lanceros emuli que portan el ariete actúan en el mismo turno. Sostener el ariete requiere ambas manos, y hacen falta al menos cuatro personas para moverlo y usarlo. En cada turno, se mueven (▶) hacia la puerta (a la velocidad del personaje más lento) y pueden Prevenirse (▶). Usar la acción Prevenirse con el ariete solo protege de los ataques desde las murallas superiores.

SUCESO: LA PUERTA DE ASHIQQIL CAE

Una vez que el ariete llega a la puerta, inicia el suceso “La puerta de Ashiqqil cae”. Este suceso positivo de tres espacios mide la integridad estructural de la puerta.

SUCESO

Se activa cuando se rellena el último espacio de Oportunidad.



La puerta de Ashiqqil cae

© 2025 BWG & DRAGONSTEEL

HACER AVANZAR EL SUCESO

Mientras el ariete esté junto a la puerta y al menos cuatro personajes lo sostengan, las Oportunidades harán avanzar el suceso.

Si un PJ es uno de los que sostienen el ariete, puede Usar una habilidad (▶) para realizar una prueba de Atletismo o Liderazgo CD 20. Si la supera, puede hacer avanzar el suceso en 1.

ACTIVAR EL SUCESO

Si rellenas los tres espacios con Oportunidades, consulta el desenlace “La puerta de Ashiqqil cae” en la sección “Desenlace”.

EFFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

Los siguientes efectos están activos durante esta fase de la batalla:

Escaleras. Las escalas de 6 metros de largo se usan para escalar las murallas. Un personaje puede colocar una contra la pared como ▶. Una vez colocada, cualquiera puede subir por ella hasta la cima de las murallas de 4,5 metros. Mientras sube, el personaje queda Ralentizado.

Murallas. Los personajes ubicados en las murallas que presiden la batalla pueden Prevenirse (▶) colocándose contra las murallas para defenderse de los ataques desde abajo.

Apuestas elevadas. La batalla es un entorno en el que hay mucho en juego. Sube la apuesta durante al menos un turno rápido y un turno lento cada ronda.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones tukari como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES TUKARI

Resultado	Ejemplo
🏹	Si al menos dos soldados emuli han caído, otro lancero se separa de la batalla principal para unirse a los portadores del ariete.
🏹	Las fuerzas tukari necesitan reabastecerse de flechas, por lo que cada uno de ellos solo puede usar su cuchillo durante su siguiente turno.
🏹 o 🗡	Un enemigo o aliado herido pierde la convicción y huye.
🔥	Un arquero dispara al personaje desde una parte lejana del campo de batalla, infligiendo 5 (1d6 + 2) de daño por laceración.

DESENLACE

Lo que sucede a continuación depende de si se activa el suceso “La puerta de Ashiqqil cae”.

La puerta de Ashiqqil cae. Si se activa el suceso, es evidente que la puerta está a punto de romperse. En este momento, los PJs tienen la oportunidad de “Intentarlo de otra manera”. Si el grupo continúa luchando, tres **lanceros** se unen a ellos para proceder al “Asalto a la fortaleza”.

La puerta de Ashiqqil aguanta. Si la puerta resiste, los soldados emuli son derrotados, y los cuatro lanceros emuli que acompañan a los PJs mueren. Avanzad a “Animar a las tropas emuli”.



ANIMAR A LAS TROPAS EMULI

Cuando los soldados emuli caen en la puerta, la moral en todo el campo de batalla se ve amenazada. Lee o parafrasea lo siguiente:

La puerta de la Fortaleza de Ashiqqil está astillada, pero aún se mantiene en pie. Detrás vuestro, en el campo de batalla, la lucha se está decantando en contra de los emuli.

Un pequeño batallón de exhaustos soldados emuli, muchos de ellos cubiertos de sangre, corren hacia vosotros como una exhalación. “¡El capitán Bexin ha muerto, no podemos tomar la puerta! ¡Retirada! ¡Esta es la única oportunidad de salvarnos!” grita el que va al frente.

El soldado que va al frente es Gamish (**lancero**, él).

OBJETIVO

Los personajes podrán animar a las tropas convenciendo a Gamish, y a todo aquel que escuche, de que la batalla se puede ganar. Si deciden hacerlo, dirige una conversación con Gamish (consulta “Desenlace”).

RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Gamish tiene Defensa cognitiva 12, Defensa espiritual 13 y 3 puntos de concentración. Es padre de dos hijos, un

dato que se puede deducir si un PJ supera una prueba de Perspicacia CD 12 y se percató de una pulserita, un amuleto de buena suerte que le regaló su hijo pequeño. Gamish gastará concentración para resistirse a los argumentos a favor de quedarse y luchar, a menos que estos hagan mención a su familia.

DESENLACE

La conversación tiene éxito si los PJs convencen a Gamish de quedarse, ya sea presentando un argumento particularmente convincente, o cuando ya no le queda la concentración necesaria para resistirse a sus argumentos. La conversación fracasa si los PJs fallan dos pruebas contra él.

Éxito. Inspirado, Gamish llama a otros soldados en el campo de batalla, quienes responden con un grito de guerra. Él y otros tres **lanceros** cargan hacia adelante, recogen el ariete y derriban la puerta con una última embestida. En este punto, los PJs pueden elegir entre “Intentarlo de otra manera” o “Asaltar la fortaleza”.

Fracaso. No llegan refuerzos y las fuerzas emuli empiezan a retirarse. Avanzad directamente a la subsección “Desenlace” de la sección “Asaltar la fortaleza” para representar el final de la batalla.

INTENTARLO DE OTRA MANERA

Cuando la puerta cae, los PJs pueden intentar escabullirse del caos y buscar al Heraldo de la Justicia en el interior de la fortaleza.

OBJETIVO

Si los PJs quieren escabullirse por la fortaleza, dirige un empeño. Las posibles estrategias incluyen engañar a combatientes aliados o enemigos (Engaño CD 14), abrirse paso a toda velocidad atravesando la batalla (Atletismo CD 15) o encontrar una entrada oportuna al interior de la fortaleza (Percepción CD 16). Dado que los PJs están intentando esta estrategia en plena batalla campal, sube la apuesta con frecuencia.

DESENLACE

El empeño tiene éxito si el grupo acumula 4 éxitos antes que 3 fallos o si completa el objetivo de cualquier otra forma.

Éxito. El grupo escapa con éxito de la batalla y encuentra a Nale. Avanzad a “Heraldo de la Justicia”.

Fracaso. Los PJs sufren 5 (2d4) de daño por laceración cada uno al no poder escapar de la avalancha de soldados y se encuentran atrapados en pleno asalto a la fortaleza. Avanzad a “Asaltar la fortaleza”.

ASALTAR LA FORTALEZA

Si los personajes se quedan a luchar (o no logran escabullirse hacia el interior de la fortaleza), se unen a la batalla dentro de la muralla exterior.

OBJETIVO

Informa a los jugadores de que los PJs ganarán la batalla si tres soldados emuli rompen las defensas tukari (alcanzando cualquiera de las tres entradas a la fortaleza de la parte superior del mapa 5.1) o si Farriqa, la Regia que acompaña a los tukari, es derrotada.

CÓMO DIRIGIR LA BATALLA

Al comenzar la batalla, lee o parafrasea lo siguiente:

Con un crujido ensordecedor, el ariete se abre paso destruyendo la puerta de la fortaleza. A través de la madera astillada, una figura se alza en el interior, bloqueando vuestro camino: una cantora de aspecto extraño que mide más de 1,80 metros de altura. Su caparazón es un entramado de rayas rojas, acentuado por puntas dentadas. En cada uno de sus lados hay dos guerreros tukari con sus lanzas apuntando hacia vosotros.

La cantora os contempla con una serenidad llena de odio. Suavemente, su pelo empieza a flotar; el aire está cargado de ozono y parece que esté vivo, zumbando. Ella os apunta con su lanza. “Si os enfrentáis a mí, lo lamentaréis”. Sus palabras van acompañadas de un ritmo resonante y ominoso.

Todos los soldados que sobrevivieron a la última escena se unen a la refriega, empezando justo frente a la puerta o donde terminaron la última escena. Además, cuatro **lanceros** tukari refuerzan a las tropas desde el interior de las murallas. Finalmente, los tukari reciben la ayuda de Farriqa (**Regia en forma tormenta**, ella), una Regia que acudió a la fortaleza para abogar por la ejecución de Vanz y discutir una posible alianza con las fuerzas tukari de la zona.

Farriqa y los lanceros tukari se centran en impedir que los soldados emuli traspasen la línea, y luego dirigen su atención a los PJs. Los arqueros se centran en inmovilizar y matar a los lanceros emuli, y luego dirigen su atención a los PJs.



EFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

El siguiente efecto está activo durante esta fase de la batalla:

Aceite ardiente. Los tukari han preparado aceite ardiente para ser vertido a través de las buhederas que hay por encima de los soldados emuli que asaltan la puerta. Una vez por ronda, un personaje en los muros que se encuentre sobre la puerta podrá Prepararse (►►) para usar una acción de Interactuar (►) con la que hacer girar una manivela que inclina un enorme barril de aceite caliente cuando un objetivo entra en el pasaje. Al entrar, el objetivo y todos los demás personajes en el pasaje sufren 7 (2d6) de daño por energía y deben superar una prueba de Disciplina CD 12 o quedan Sorprendidos hasta el final de su siguiente turno. Durante la batalla se puede verter un máximo de dos barriles de aceite de esta manera.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de la última embestida como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LA ÚLTIMA EMBESTIDA

Resultado	Ejemplo
	Un barril de aceite explota sobre la puerta antes de ser utilizado, dañando a los defensores tukari.
	Un soldado emuli se encoge de miedo ante Farriqa, demasiado asustado para luchar.

DESENLACE

Si los PJs derrotan a Farriqa, o si suficientes soldados emuli irrumpen en la fortaleza interior, el curso de la batalla cambia. Las fuerzas emuli invaden las puertas y las fuerzas tukari se rinden. En cualquier caso, los PJs pueden entrar en el interior de la fortificación. Los acontecimientos posteriores dependerán de la facción victoriosa.

Si los PJs son derrotados o se rinden, los tukari resultan victoriosos.

Victoria tukari. Los soldados emuli huyen al valle, abandonando sus campamentos. Los soldados tukari rodean al grupo y piden al juez que sentencie a los prisioneros. Avanzad a “Heraldo de la Justicia”.

Victoria emuli. Los emuli expulsan a los ocupantes tukari restantes y ponen a los no combatientes bajo estricta vigilancia. La comandante emuli, Jazima (**experta**, ella), es una anciana con pobladas cejas grises que asoman por debajo de su turbante. Agradece al grupo su ayuda durante la batalla, regalándoles un excelente **arco largo** emuli valorado en 100 marcos y cinco dosis de **anestésico** hierba de invierno. Luego implora a los PJs que la acompañen a lidiar con un desconcertante juez azishiano que mantiene cautivo a Vanzi, el prisionero emuli. Avanzad a “Heraldo de la Justicia”.

HERALDO DE LA JUSTICIA

El inicio de esta escena depende del resultado de la batalla anterior:

Lo intentaron de otra manera. Si los PJs decidieron saltarse parte de la batalla (o toda), encontrarán al juez (el Heraldo Nale) en las salas temporales de los oficiales, supervisando la batalla en curso. Tukar ganará la batalla pronto, pero hay tiempo para hablar.

Conducidos a la victoria. Si los PJs condujeron a los emuli a la victoria dentro de la fortaleza, pueden seguir a Jazima a las salas temporales de los oficiales o puedes hacer que Nale lleve a su prisionero al patio.

Derrotados. Si los PJs perdieron la batalla o decidieron no participar, un contingente hostil de cuatro guardias tukari los acompaña a las salas temporales de los oficiales.

Independientemente del resultado que haya conducido al grupo hasta aquí, lee lo siguiente para presentar al Heraldo de la Justicia:

Cuando el hombre en cuestión da un paso al frente, el aire a su alrededor se calma como si estuviera atrapado en el ojo de una tormenta. Es de piel oscura y mandíbula afilada, y su rígido abrigo negro brilla con dos hileras de botones plateados. Su silueta recuerda a la de un severo agente azishiano. Su mejilla luce una tenue marca en forma de medialuna.

A su lado se encuentra un hombre emuli en grilletos. Lleva una diadema emuli de colores brillantes, y sus manos están marcadas con cicatrices de quemaduras que sanaron hace tiempo. El prisionero os mira desesperado, articulando una sola palabra: “Ayuda”.

Por el momento, tenéis la atención del juez. Habla con frialdad: “Se me está acabando la paciencia. Tengo que llevar a cabo una ejecución. Decidme cuál es vuestro propósito aquí y qué queréis de mí”.

El juez es Nalan’Elin, también conocido como Nale (él). Es uno de los Heraldos, pero se implica en la sociedad como guardián de la ley, colaborando con las autoridades locales de Roshar mientras persigue sus propios fines. Ninguno de los emuli ni de los tukari sabe que es un Heraldo; sus documentos lo identifican como un agente azishiano con autoridad absoluta para arrestar y ejecutar a quienes infringen la ley.

EL PRISIONERO DE NALE

Nale llegó a la Fortaleza de Ashiqqil tras recibir informes sobre los extraños poderes del hombre cautivo. Vanzi (**Portador del Polvo del Segundo Ideal**, él) es un ingeniero y zapador emuli que se ha vinculado a un cenizaspren y ha jurado el Segundo Ideal de los Portadores del Polvo.

Como defensor de la no violencia, Vanzí había planeado usar cuidadosamente su potencia de División para debilitar el fuerte ocupado y así permitir que los soldados emuli lo tomaran sin derramamiento de sangre. Sin embargo, al intentar abrir una brecha en la muralla, mató a seis soldados tukari y tres civiles. Vanzí fue capturado y retenido en el castillo durante días, hasta que Nale llegó con una orden firmada por el dios-sacerdote Tezim para juzgarlo como criminal de guerra. Aunque Nale está dispuesto a llevar a cabo la ejecución, la ley emuli da derecho a Vanzí a defenderse.

UN TRATO CON UNA DIVINIDAD

En el encuentro, Nale reconoce el peligro del cuchillo de raysio y solicita que se lo entreguen de inmediato. Ofrecérselo sin condiciones es suficiente para ganarse su favor. Si los PJs no se lo ofrecen, o si suplican por la vida de Vanzí, se produce una tensa conversación de negociación (consulta “Resolución de la conversación”).

CIRCUNSTANCIAS DE LA CONVERSACIÓN

Las siguientes circunstancias afectan la fluidez de la conversación:

Héroes de batalla. Si los PJs ganaron la batalla, la comandante emuli Jazima respalda sus argumentos y da credibilidad a sus afirmaciones. Gracias al respaldo de la comandante, los PJs obtienen una ventaja en todas las pruebas.

Derrotados. Si los PJs perdieron la batalla, la conversación es observada por un contingente de guardias hostiles. Cada PJ debe superar una prueba de Disciplina CD 13 para mantener la calma o sufrir una desventaja en las pruebas contra Nale.

Traer aliados. Si Axoq o Kaiana están con el grupo durante la conversación, cada uno ayuda una vez durante la escena, otorgando a un PJ una ventaja en una prueba.

Otros Heraldos. Si los PJs revelan su encuentro con Taln, Nale se siente culpable y se distrae, perdiendo 1 punto de concentración. Si los PJs explican la amenaza que Ylt supone para Pailiah, Nale pierde 2 puntos de concentración.

CAMINO A LA RADIENZA: CÓMO ATRAER A UN SPREN

Los PJs que estén dispuestos a enfrentarse a su destrucción argumentando con firmeza contra Nale podrían atraer la atención de un cenizaspren. Los que intentaran salvar a Vanzí en nombre de las libertades personales podrían atraer a un lumispre. Finalmente, los PJs que consiguieran apelar al sentido de la ley y la justicia de Nale podrían atraer la atención de un altospren, independientemente de si se llega a un trato, incluso de un spren no alineado con los Rompedores del Cielo de Nale.

NALE, HERALDO DE LA JUSTICIA



CÓMO INTERPRETAR A NALE

Rasgos: honesto, despiadado, inflexible.

Meta: buscar justicia y encontrar certeza en la ley.

Aspecto: Nale (“NAIL”, él) es un humano makabaki de piel oscura y cabeza afeitada. Lleva un rígido chaquetón cruzado de color negro. En una de sus mejillas hay una marca leve en forma de medialuna.

Nale encarna la justicia imparcial. Afirma una estricta adhesión a las leyes del país, confiando su moralidad a los contratos sociales forjados por las sociedades rosharianas. Único entre los Heraldos, Nale ha creado un vínculo con un spren y aún lidera en secreto la Orden Radiante de los Rompedores del Cielo. Los altospren comparten y alientan la estricta legalidad de Nale. Sin embargo, al igual que los PJs fueron capaces de encontrar un momento de lucidez con Taln, también pueden romper la rigidez de Nale para encontrar una perspectiva más humana.

RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Esta aventura no proporciona un conjunto de características para Nale (ver el cuadro “Lucha contra Nale”), pero para esta conversación, tiene Defensa cognitiva 19, Defensa espiritual 18 y 6 puntos de concentración. Nale es un negociador tenaz. Opta por resistirse a la mayoría de los argumentos gastando concentración.

Para los argumentos que apelan a las emociones, solo necesita gastar 1 punto de concentración. Para los argumentos que apelan a la ley, la autoridad y la lógica, debe gastar 2 puntos de concentración, como de costumbre.

LA VIDA EN LA CUERDA FLOJA

En la conversación con Nale, los PJs curiosos podrían buscar información o consejo, y los ingeniosos podrían pedirle un favor a un hombre poderoso. Los compasivos podrían presionar para intercambiar el cuchillo de raysio por la vida del cautivo Radiante Vanzi, un resultado que Jazima, Po’ahu u otros spren Radiantes tratarán de conseguir.

El grupo podría hacerle preguntas a Nale como las siguientes:

Salvar la vida de Vanzi. Nale duda en liberar a Vanzi, explicando que el uso descuidado de la potenciación por parte del Portador del Polvo provocó la muerte de inocentes. Si a Vanzi se le permite hablar, expresa remordimiento, pero explica que intentaba evitar una batalla sangrienta derribando el muro de la fortaleza. Los PJs que busquen específicamente una justificación legal para detener a Nale pueden realizar una prueba de Deducción contra su Defensa cognitiva y, si la superan, recordar una disposición legal desconocida que exime a los zapadores de ser procesados por daños colaterales. Presentarle a Nale dicha información permite al grupo negociar por la vida de Vanzi a cambio del cuchillo de raysio, y hacerlo le cuesta a Nale 3 puntos de concentración para resistirse.

Ayuda para detener a Ylt. Nale considera que la ayuda y la información sobre Ylt y los Ojos de Pala son un intercambio digno por el cuchillo de raysio. Comenta que los Ojos de Pala viven en las sombras en Rall Elorim, donde su patrona Pailiah, Heraldo del Conocimiento, tiene sus bóvedas. Él tiene asuntos urgentes que atender en otro lugar, pero proporciona la documentación que garantiza al grupo un salvoconducto hasta Sesemalex Dar.

Buscando Radianza. Si un PJ es lo suficientemente audaz como para solicitar unirse a los Rompedores del Cielo de Nale, o si demuestra un dominio impresionante de los códigos legales, Nale le pide pruebas de su adhesión a un código moral. Los PJs que den ejemplo pueden realizar una prueba de Disciplina o Persuasión contra su Defensa espiritual. Si un personaje la supera, Nale no gasta concentración para resistirse a la influencia y se ofrece a presentarle a un altospren.



¿HERALDO DE HONOR... O DE ODIUM?

Antes de la tormenta eterna, Nale intentaba prevenir una nueva Desolación impidiendo que los Heraldos nacientes juraran Ideales. Él y sus Rompedores del Cielo dieron caza a los Radiantes, siempre encontrando justificaciones legales para ejecutarlos. Con el regreso de la tormenta eterna, abandonó esta misión. Ahora, en su incansable búsqueda de justicia, Nale reconoce que los cantores despertados tienen derecho a recuperar Roshar. Se ha aliado con los ejércitos de los cantores y sus Rompedores del Cielo han comenzado a apoyar a las fuerzas de Odium en las batallas contra la coalición de monarcas humanos.

Sin embargo, los intereses de Nale no están reñidos con los objetivos del grupo: todavía se considera opuesto a Odium, apoya el objetivo de entregar la hoja de Honor de Taln a Shinovar y no quiere ver a sus compañeros Heraldos asesinados.

PREGUNTAS

Durante la conversación, Nale está dispuesto a responder varias preguntas como muestra de buena fe en las negociaciones:

¿Quién eres? “He tenido muchos nombres. Nalan, Nale, Nakku... Pero mi nombre no importa. Soy un instrumento de la ley”.

¿Quién es tu prisionero? “Vanzi es un soldado emulí acusado, en suelo tukari, de la muerte de tres no combatientes. Tengo una orden del dios-sacerdote que me autoriza a supervisar su juicio y ejecución”.

¿Por qué te ha llamado la atención Vanzi? “Se ha vinculado con un cenizaspren y manipula la División, la más peligrosa de las potencias”.

¿Por qué no nos ayudas a dar caza y derrotar a Ylt? “Este tal Ylt parece ser un asesino y un ladrón, y

reconozco que vuestra causa es justa. Sin embargo, tengo otras batallas que librar. La tormenta eterna ha traído una nueva Desolación, pero también ha reparado una grave injusticia. Me necesitan para defender las leyes más antiguas de este mundo”.

RESOLUCIÓN DE LA CONVERSACIÓN

La conversación termina con éxito si el grupo acepta entregar el cuchillo de raysio o si Nale gasta más de 6 puntos de concentración resistiéndose a los PJs.

La conversación fracasa si el grupo falla en múltiples intentos de influir en Nale, especialmente si apelan a sus emociones. La conversación también fracasa si el grupo se niega a entregarle el cuchillo. Si los PJs atacan a Nale, consulta el recuadro “Lucha contra Nale”.

Éxito. El resultado de un éxito depende de la estrategia que el grupo haya seguido para persuadir a Nale.

Si los PJs entregan el cuchillo de raysio, Nale lo acepta y experimenta un momento de claridad. La emoción se refleja brevemente en su voz mientras dice: “Por favor, haced lo que esté en vuestras manos para ayudar a Pailiah. Si habláis con ella, debéis saber que su verdadero nombre es Pralla”.

Si los PJs superan una prueba de habilidad para influir en Nale y este no tiene ningún punto de concentración que gastar, libera al emuli Radiante. Una vez liberado Vanzi, los personajes pueden llevarse los *grilletes de aluminio* (detallados en el apéndice B) que Nale usó para retener al Portador del Polvo. Si los personajes también presentan un argumento convincente para conservar el cuchillo de raysio,

LUCHA CONTRA NALE

Si los PJs deciden luchar contra Nale, se topan con un enemigo abrumador. Al ser personajes de nivel muy alto, los Heraldos están fuera del alcance del material existente para el JDR DEL COSMERE y no cuentan con conjuntos de características oficiales de adversario. Si un Heraldo se decide a luchar, un personaje de rango 1 es simplemente incapaz de detenerlo.

Nale ignora los ataques dirigidos contra él como si nada y cura sus heridas inmediatamente con luz tormentosa. Ignora el primer ataque y continúa la conversación sin dudarlo. Si es atacado con el cuchillo de raysio o atacado por segunda vez, Nale se mueve con una velocidad sobrehumana y confisca el cuchillo inmediatamente. Esto hace que la conversación fracase. Si los PJs continúan luchando, Nale desenvaina su hoja de Honor y responde a cualquier ataque infligiendo automáticamente 23 (2d10 + 12) de daño espiritual al atacante, causándole una lesión según la tabla Duración de lesiones de hoja esquilada del capítulo 7 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

Una vez que Nale tiene el cuchillo, pierde el interés en luchar y se marcha, prometiendo que sus Rompedores del Cielo intervendrán para autorizar la ejecución legal del grupo una vez obtenidas las órdenes correspondientes.

Nale se lo permite, pero les advierte que serán severamente castigados si lo usan de forma inadecuada.

Fracaso. Convencido de las fallas morales del grupo, Nale exige llevarse el cuchillo de raysio sin ninguna compensación a cambio. Si se le niega, Nale toma el cuchillo por la fuerza (consulta el recuadro “Lucha contra Nale”), luego emprende el vuelo y desaparece en el cielo. Un Rompedor del Cielo subordinado del Segundo Ideal, que trabaja para Nale, viene a recuperar a Vanzi y se lo lleva para ejecutarlo.

VIAJE A TRAVÉS DE EMUL

Dada la información que ha recibido de Nale (en “Heraldo de la Justicia”) y Kaiana (al final del capítulo 4), el grupo debería tener claro que, para perseguir a Ylt y la hoja de Honor, debe buscar pasaje hacia la ciudad de Rall Elorim en Iri. Para ello, deberá alquilar un barco en la ciudad portuaria de Sesemalex Dar.

El viaje desde la Fortaleza de Ashiqqil hasta Sesemalex Dar es una travesía tranquila de dieciséis días a través de los valles y las llanuras de Emul. Lee lo siguiente cuando el grupo se esté aproximando a la ciudad:

La antigua ciudad de Sesemalex Dar es inconfundible. Sus intrincadas calles se construyen en grandes hendiduras en las llanuras, como si una enorme bestia hubiera destrozado las tierras bajas de Emuli con sus garras. Los lados de guardatormenta de cada fisura están adornados con coronas de piedra, desviando las aguas de la ciudad interior. Al oeste, las fisuras se encuentran con el mar junto a un gran puerto protegido que prospera con los coloridos adornos del comercio emuli. Aquí, los alfareros moldean la arcilla de crem en elegantes vasijas, mientras que los vendedores ambulantes ofrecen productos que van desde fragantes platos de taliú hasta turbantes informales.

Afortunadamente, la ciudad sigue prosperando. La Guerra de los Ochenta se ha estado librando entre Tukar y Emul durante años, y el ejército emuli ha hecho de la defensa de su capital una prioridad estratégica. Cuando los cantores de Sesemalex Dar despertaron y partieron en busca de la libertad, los humanos de la ciudad lograron evitar el conflicto armado. Por lo tanto, los PJs pueden descansar y explorar a su antojo, aunque los personajes cantores se enfrentarán a cierto grado de escrutinio y sospecha.

SESEMALEX DAR

Considerada por algunos eruditos como una de las antiguas y preciadas Ciudades del Amanecer, la capital emuli de Sesemalex Dar es reconocida como una de las maravillas de Roshar. El significado religioso de la ciudad y su importancia estratégica como puerto protegido son las razones subyacentes del intento de Tukar de apoderarse de ella.

Durante su escala en Sesemalex Dar, los PJs seguramente querrán visitar el puerto de la ciudad para buscar un barco

que los lleve a Rall Elorim (consulta la próxima sección “En busca de un pasaje a Iri”). En el par de días que tardan en conseguir un pasaje y embarcar, el grupo también podría optar por visitar las localizaciones siguientes.

LA CADENALBA

Mercado

La Cadenalba es un distrito comercial que se extiende a lo largo de una única calle estrecha al fondo de una de las fisuras de la ciudad. El mercado está gestionado por un emuli corpulento llamado Odax (**experto**, él) que insiste en pasearse por la Cadenalba con una bandeja de muestras gratis.

Dado que todos los recursos militares se destinan al esfuerzo bélico, las armas se venden un 50% más caras que en otras partes.

ARCHIVOS KADASIX

Biblioteca

Los Archivos Kadasix son unos de los registros históricos más completos del pueblo makabaki, sin contar las grandes bibliotecas de Azimir. La imponente estructura de ladrillos de crem está construida en una gran fisura con una sola escalera que conecta los diez niveles. La archivista Nattaqim (**experta**, ella) cree firmemente en compartir la riqueza de sus almacenes con los viajeros, como es costumbre entre los emuli, pero se estremece y hace muecas visiblemente cada vez que alguien toca su preciada colección. Si un PJ demuestra su conocimiento y dedicación a la literatura superando una prueba de Saber CD 15, Nattaqim se emociona al encontrar a otro erudito, le permite llevarse libros prestados y le ofrece una *vinculacaña* emparejada con la suya.

REGISTRO DE HUÉSPEDES DE SESEMALEX

Hospitalidad

Los PJs en busca de un lugar para descansar y recuperarse en la ciudad no tardan en dirigirse al Registro de huéspedes de Sesemalex. Representando la apertura y hospitalidad de los emuli hacia los extranjeros, el registro no es una posada ni una taberna en sí; más bien, gestiona tableros de anuncios por toda la ciudad con las casas dispuestas y capaces de acoger a un grupo de viajeros. Hay copias del registro repartidas por los puertos y plazas de Sesemalex Dar, pero sobre todo en los mercados de la Cadenalba.

Entre las casas que ofrecen comida y alojamiento por unos días se encuentran:

- ♦ Chanil (**plebeyo**, él) y Loxim (**plebeya**, ella), unos recién casados que están construyendo una guardería y agradecen cualquier ayuda.
- ♦ Yasiqqi (**experte**, elle), artista anciana con opiniones firmes acerca de la escena contemporánea.
- ♦ Ashil (**guardia**, él), un joven apasionado por unirse al ejército y ayudar a resistir contra los tukari.

CÓMO ENCONTRAR PASAJE HACIA IRI

La guerra con Tukar limita el libre paso de los barcos emuli hacia el oeste. Dado que los emuli no están dispuestos a arriesgarse a provocar a otras naciones para que se unan al conflicto, la mayoría de los negocios de larga distancia se gestionan mediante barcos extranjeros. Sin embargo, en el concurrido y próspero puerto de Sesemalex Dar, al grupo no le costará demasiado encontrar un barco que se dirija a Rall Elorim.

Cuando los PJs buscan información sobre los barcos que parten de Sesemalex Dar, descubren que el siguiente navío que zarpa hacia Rall Elorim es el *Respuesta Mesurada*, una nave de la Flota Mercante del Aqasix que opera desde Azimir y sigue una ruta marítima regular a Rall Elorim.

El *Respuesta Mesurada* está capitaneado por Vaqqi (**experte**, elle), una azishiane de pelo rizado con gran pasión por la literatura. Su esposo y piloto es Jazirin (**experto**, él), un alezi alto y de amplia sonrisa. Preocupados por la guerra en curso con Tukar y los nuevos conflictos con los cantores libres en todo el Imperio azishiano, Vaqqi y Jazirin están ansiosos por abandonar el puerto lo antes posible.

A BORDO DEL RESPUESTA MESURADA

Vaqqi y su tripulación llegan a Sesemalex Dar al día siguiente de la llegada del grupo. Permanecen en el puerto un día para cargar y descargar antes de continuar hacia Rall Elorim. Por lo tanto, los PJs tienen dos días de reposo en la ciudad, además de sesenta y cinco días de reposo durante su viaje por mar (consulta “Reposo en el puerto y en el mar”).

Una vez que el barco zarpa, el grupo tiene la oportunidad de rememorar sus aventuras hasta el momento; avanzad a “La mesa de le capitane”.

CÓMO INTERPRETAR A LE CAPITANE VAQQI

Rasgos: poétique, énergique, leal.

Meta: mantener el *Respuesta Mesurada* en orden.

Aspecto: Vaqqi (“vah-KEE”, elle)

es una humane azishiane con el pelo largo y rizado. Como capitane del barco, viste una casaca gastada de tres capas decorada con motivos náuticos; en un pequeño bolsillo interior, lleva la novela que está leyendo.

A le capitane Vaqqi le encantan la literatura y los juegos de palabras. Al conocer al grupo, no duda en compartir lo orgulloso que está de su tripulación: cada uno de los marineros fue elegido por el lenguaje poético que utilizaron en sus ensayos de reclutamiento.



REPOSO EN EL PUERTO Y EN EL MAR

Una vez que los PJs hayan pasado dos días consiguiendo su pasaje y abasteciéndose de provisiones, podrán emprender su viaje desde Sesemalex Dar hacia el oeste, a través de mar abierto y hacia el norte, rumbo a Iri. El viaje dura otros sesenta y cinco días, ya que el barco debe bordear la costa y buscar calas resguardadas cada nueve días cuando pasa la tormenta eterna. Afortunadamente, la ruta está lejos de las batallas que se libran entre las fuerzas de Odium y la Coalición de Monarcas. A bordo del *Respuesta Mesurada*, los PJs dispondrán del tiempo y la seguridad necesarios para realizar actividades de reposo.

Durante dicho reposo, cada PJ puede abordar sus metas, proyectos e intereses individuales, tal y como se describe en la sección “Reposo” del capítulo 9 del *Manual del Archivo de las Tormentas*. Las siguientes secciones presentan algunas ideas para actividades de reposo.

MANUFACTURA

En los mercados de Cadenalba, los personajes pueden encontrar todos los materiales necesarios para fabricar objetos cotidianos. Si un personaje quiere crear fabriles, puede encontrar talleres de artífabrianos en los Archivos Kadasix. Tras adquirir sus materiales en Sesemalex Dar, puede continuar con su manufactura en el mar. El *Respuesta Mesurada* está bien provisto de suministros e instalaciones para la manufactura, proporcionados por la amable contraamaestre del barco, Batazi (**plebeya**, ella).

TRABAJAR COMO PARTE DE LA TRIPULACIÓN

Un personaje puede ganar un total de 130 marcos trabajando a bordo del barco durante la travesía, realizando tareas como limpiar la cubierta, reparar las velas o asistir al navegante. Un personaje que pase toda la travesía trabajando de esta manera también obtendrá pericia en Navegación (sin pagar por suministros ni materiales).

RECUPERARSE

Un personaje podría pasar tiempo en el mar recuperándose de lesiones. Cada día de reposo dedicado al descanso y la recuperación cuenta como dos días para curarse de una lesión.

INVESTIGAR Y ENTRENARSE

Si un personaje gasta un total de 100 marcos en suministros y materiales, puede entrenar durante 20 días para adquirir una nueva pericia.

AUTORREFLEXIÓN

Si un personaje dedica diez días a la autorreflexión, más un total de 50 marcos, puede reconstruir elementos de su personaje, como su elección de talentos o grados de habilidad. La autorreflexión puede consistir en meditar en el pequeño santuario del barco dedicado a Jezrien, en largas conversaciones con Kaiana o en entrenar con otro personaje en la cubierta.



LA MESA DE LE CAPITANE

Durante la primera noche del grupo a bordo del *Respuesta Mesurada*, Vaqqi y Jazirin los invitan con gusto a cenar. Durante la comida, anima a los jugadores a que entablen una conversación entre los personajes sobre los acontecimientos ocurridos hasta el momento.

Las siguientes preguntas pueden servir para que los personajes conversen. Recorre la mesa una vez, pidiendo a cada jugador que elija una pregunta para que su personaje la responda o se la pregunte a otro:

- ♦ Si Taszo estuviera aquí, ¿qué creéis que diría sobre todo lo sucedido hasta ahora?
- ♦ ¿Cómo os sentisteis al conocer a los Heraldos Nale y Taln, que parecen sacados de las leyendas?
- ♦ ¿Hicimos bien en dejar el cuchillo de raysio con Nale?
- ♦ ¿Qué opináis de las visiones en la arboleda?
- ♦ ¿Qué está planeando Ylt?
- ♦ ¿Habéis cumplido con las expectativas de vuestros juramentos Radiantes?
- ♦ ¿Es el aparente regreso de los Caballeros Radiantes algo positivo?
- ♦ ¿Qué significa la nueva realidad de la tormenta eterna para el grupo? ¿Qué significa para Roshar?

EL VIAJE CONTINÚA

Durante su viaje a Rall Elorim, los personajes alcanzan el nivel 6. Su viaje es largo, pero tranquilo. En el capítulo 6, el grupo se aproxima a la base de Ylt y a su destino.

AL BORDE DEL CAMBIO

TRAS SU ENCUENTRO CON EL HERALDO DE LA JUSTICIA y su posterior viaje por mar, los PJs vuelven a seguirle la pista a Ylt. Al llegar a Rall Elorim, deben recorrer una ciudad ocupada para dar con él y sus sectarios.

CÓMO DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Ylt ha huido a la fortaleza secreta de los Ojos de Pala en Rall Elorim. Al llegar a la ciudad, el grupo la encuentra ocupada por las fuerzas de Odium, en particular por dos Fusionados, Dymab y Lilinum, quienes nunca se ponen de acuerdo en cómo gestionar la ciudad.

Tras sortear un puesto de control dirigido por un cantor regio, los PJs se ven envueltos en un conflicto entre los ejecutores cantores y un grupo de la resistencia iriali. Después de que la situación se haya calmado, el grupo podrá explorar Rall Elorim para descubrir dónde se encuentra la base de operaciones de Ylt y los Ojos de Pala.

En una breve serie de escenas no lineales que involucran a la resistencia, Axies el Coleccionista y Kaiana (si está con los PJs), el grupo descubre que los seguidores de Ylt deben estar en las bóvedas subterráneas de la ciudad, accesibles desde un pozo en el sombrío distrito del Hueco Funesto. Sin embargo, antes de que puedan llegar a Ylt, Lilinum se enterará del interés del grupo por los túneles.

PROGRESO DE PERSONAJES

Los personajes empiezan este capítulo en el nivel 6 y avanzan al nivel 7 al llegar a la entrada de las bóvedas en Rall Elorim, al final del capítulo.

Las siguientes decisiones ofrecen oportunidades para introducir spren, fortalecer vínculos spren o jurar Ideales:

- ♦ La decisión de un PJ de ayudar a la resistencia o a los leales.
- ♦ Ofrecer empatía y consejo a Kaiana cuando visita a Cabsan.

Los personajes con metas relacionadas con aprender más sobre las amenazas a Roshar o sobre los efectos de la tormenta eterna en los cantores tienen oportunidades de hacerlo a lo largo de las escenas en la Rall Elorim ocupada.

LA CIUDAD DE LAS SOMBRAS

El viaje por mar se ha desarrollado sin incidencias, pero mientras el grupo viajaba, el resto de Roshar se ha sumido en la guerra. Para cuando los PJs llegan a Rall Elorim, las fuerzas de Odium han tomado Iri y la mayor parte del noroeste de Roshar. Además, Ylt va un paso por delante del grupo, ya que llegó a la ciudad una semana antes que el *Respuesta Mesurada*.

Cuando el grupo finalmente llegue a Rall Elorim, lee lo siguiente:

La vasta ciudad de Rall Elorim se encuentra bajo el prominente saliente natural de una montaña. Algunos edificios, tallados en estalactitas ahuecadas, se aferran al techo de dicho saliente. El agua baja por la montaña, creando las Cataratas de la Tormenta que desembocan en un embalse en la base de la ciudad. Incluso desde la distancia, la singular arquitectura llama la atención. Algas y enredaderas cubren estatuas de oración de todas las formas y tamaños que adornan las calles, y las paredes están pintadas con coloridos murales.

A medida que el barco se va acercando al puerto, comprobáis que las medidas de seguridad son máximas: hay guerreros cantores armados patrullando el puerto y cantores voladores que sobrevuelan la ciudad.

Rall Elorim se ha librado de la peor parte de la tormenta eterna, aunque hay indicios de daños menores por toda la ciudad: vegetación marchita, estatuas agrietadas, cerámica destrozada y algunos edificios de piedra dañados, apuntalados con soportes improvisados.

QUÉ SABE KAIANA

Si Kaiana está con el grupo, expresa su preocupación y sorpresa al ver las transformaciones que ha habido en Rall Elorim. Aunque entrenó en la bóveda de Pailiah, los efectos de la tormenta eterna han hecho que su conocimiento de la ciudad haya quedado algo desfasado. Si los PJs le preguntan cómo acceder a la bóveda, acepta guiarlos por un túnel situado junto a las Cataratas de la Tormenta, pero tras entrar en la ciudad, se da cuenta rápidamente de que la entrada que conocía ya no es accesible tras haberse derrumbado durante la tormenta eterna. (Consulta “El sendero de Kaiana” para comprobar qué recuerda de la entrada alternativa).



SOBRE RALL ELORIM

Antes de que el grupo entre en la ciudad, familiarízate con la información que presentamos a continuación.

UN CAMBIO DE LIDERAZGO

Más notable que los daños superficiales es el cambio en la situación política de Rall Elorim. Tras el despertar de los cantores, los humanos de Iri los reconocieron como legítimos residentes de Roshar, otorgándoles la ciudadanía iriali. Poco después, llegaron las fuerzas de Odium, compuestas por regios (cantores que han aceptado una forma de poder) y Fusionados (cantores inmortales investidos con poderes sobre las potencias). El gobierno iriali acordó una paz provisional con estos forasteros poderosos, a cambio de protección y ayuda para la reconstrucción.

Sin embargo, no todo el mundo acepta de buen grado a las fuerzas de ocupación de Odium. Grupos fragmentados de cantores y humanos resisten desde las sombras, con la

esperanza de expulsar la influencia de Odium de la ciudad. El grupo debe desenvolverse por esta nueva realidad política de Rall Elorim, recorriendo la ciudad ocupada en su búsqueda de la hoja de Honor. Consulta el capítulo 6 de la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas* para obtener más información sobre Rall Elorim.

LOS EJECUTORES DE ODIUM

Las fuerzas de seguridad de Rall Elorim están lideradas por dos Fusionados: Dymab (**Profundo**, él) y **Lilinum** (ella). Dymab es un Profundo obsesionado con el orden, y Lilinum, una portadora de esquirlada, es su caótica homóloga.

Dymab es un administrador muy competente, encargado de mantener el orden y asegurar que los iriali locales cumplan con su parte del tratado de paz. Siente pasión por las nuevas tecnologías fabriales y cree que los problemas sociales pueden resolverse mediante los sistemas, la tecnología y las leyes.

Lilinum tiene un oscuro sentido del humor y disfruta siendo impredecible. Es temida en toda la ciudad, y su reputación de ser erráticamente violenta y empuñar una hoja esquilada ha propiciado muchos rumores. Aunque se supone que está en Rall Elorim para ayudar a Dymab, el desprecio de Lilinum por la autoridad del Profundo la ha acabado convirtiendo en una molestia. Dymab le ha encomendado erradicar a la resistencia, una tarea que ella elude habitualmente, ya que está más interesada en las misteriosas sombras del Hueco Funesto y en hacerle la vida imposible a su compañero.

Es probable que los PJs se encuentren con Dymab si deciden ayudar a la resistencia a frustrar sus planes de vigilancia basada en fabriles (consulta “La misión de Heth”). El grupo también oye rumores sobre la portadora de esquilada Lilinum por toda la ciudad, y se encuentran con ella en el Hueco Funesto al final del capítulo (consulta “Hacia las profundidades”).

CANTORES TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

El reciente despertar de los cantores ha vuelto más cautelosas a gran parte de las fuerzas de Odium respecto a los humanos y sus motivaciones. Los PJs cantores obtienen una ventaja en las pruebas de Engaño, Liderazgo, Perspicacia y Persuasión al interactuar con cualquiera de los agentes de Odium en la ciudad.

PUNTO DE CONTROL

Tanto si el grupo opta por atracar en el puerto de Rall Elorim como por dejar el *Respuesta Mesurada* más lejos y adentrarse en la ciudad a pie, los PJs deberán lidiar con un punto de control para acceder a la ciudad propiamente dicha. Lee lo siguiente:

La entrada a la ciudad está bloqueada por una barricada de piedra y maderas rotas decorada con pinturas de colores brillantes, al más puro estilo iriali.

Flanqueado por una docena de guardias con armadura de grueso caparazón, un cantor alto y ágil, de piel jaspeada de negro y rojo, vigila a la multitud con una mirada imperiosa. Claramente, es quien está al mando, y viste elegantes ropajes. En la frente le crece una corona de caparazón ornamental.

“Eh, vosotros”, pregunta en vuestra lengua materna. “¿Qué asuntos os traen a la Ciudad Libre de Rall Elorim?”.

Este cantor es Nanath (**experto**, él), un regio elegido por el dios Odium y bendecido con la forma emisaria. Dicha forma le otorga la capacidad de hablar todos los idiomas, y es por ello que Dymab le ha asignado la tarea de supervisar las llegadas y salidas de la ciudad. Nanath interroga al grupo sobre su propósito en Rall Elorim.

Durante este breve interrogatorio, Nanath responde gustosamente cualquier pregunta sobre la ciudad, incluyendo las siguientes:

¿Qué ha pasado aquí? “La tormenta eterna liberó a los cantores de una era de opresión. Ahora reclamamos esta ciudad y todas las tierras de Roshar que nos fueron arrebatadas”.

¿Qué ha pasado con los humanos de Iri? “Hemos llegado a un acuerdo de paz con los humanos, a pesar de todo lo que nos hicieron. Permanecen con nosotros para ayudar a reconstruir Rall Elorim como un nuevo bastión de la cultura cantora”.

¿Quién está al mando? “Aquí, los Fusionados tienen autoridad divina. Son nuestros antiguos dioses que han regresado para guiarnos hacia la victoria. Así como los Celestiales se elevan sobre nosotros, los Profundos observan desde abajo. Sirvo al Fusionado Dymab. Los informes de vuestras actividades llegarán a sus oídos”.

¿Por qué tanta seguridad? “La situación aún no se ha estabilizado. Algunos todavía no han aceptado nuestro nuevo mundo. Y nos llegan... informes preocupantes acerca de muertes en las sombras. Nuestro escrutinio es cuestión de seguridad para nuestra gente”.

Si el grupo quiere mentir sobre sus intenciones, un PJ debe realizar una prueba de Engaño contra la Defensa espiritual de Nanath (13). Si la supera, Nanath permite al grupo entrar en la ciudad sin más preguntas. Si falla, o si los PJs son honestos y dicen que están buscando a Ylt, Nanath les permite la entrada, pero requiere que vayan acompañados de dos escoltas: Yana (**cantora en forma de guerra**, ella) y Teba (**cantora en forma diestra**, ella).

SOMBRAS PERDIDAS

Aunque la vasta montaña que domina la ciudad es la principal responsable del epíteto de Rall Elorim: “ciudad de las sombras”, las leyendas locales también hablan de apariciones de sombraspren. Las historias afirman que se puede oír a las propias sombras gimiendo de pura agonía, especialmente en el distrito del Hueco Funesto. Estos relatos surgen de la tragedia olvidada de los cantores en forma sombría, que quedaron atrapados en formas incorpóreas hace milenios debido a una desastrosa conexión con los raros sombraspren. Todo lo que queda de ellos son sus gemas corazón, que forman parte de la colección de Pailiah en sus bóvedas subterráneas.

Ahora, Ylt controla las gemas corazón en forma sombría y planea liberar a los cantores atrapados en ellas para afianzar su influencia y la de Odium. Para más detalles acerca de la naturaleza de los cantores en forma sombría y el plan de Ylt, consulta la sección “Cómo dirigir este capítulo” del capítulo 7.

LA RESISTENCIA

Una vez dentro de Rall Elorim (con o sin escolta), el grupo puede buscar una posada, taberna o tienda por motivos personales, o buscar indicios para encontrar a Ylt y la base de operaciones de los Ojos de Pala. Sea cual sea el lugar que eligen los PJs, lo hacen en el peor de los momentos, pues mientras se ocupan de sus asuntos, el lugar es asaltado por cantores leales a Odium enviados por Lilinum. Lee lo siguiente:

La puerta principal se abre de golpe, casi separándola de sus bisagras, y un grupo reducido de cantores irrumpe en la estancia. Su líder, de ojos rojos, mide dos metros de altura y su caparazón de púas lo cubre como una armadura completa. Tras él, cantores en forma de guerra montan guardia.

“¡Que nadie se mueva!”, grita el cantor de ojos rojos. “Este establecimiento está bajo investigación por dar refugio a disidentes. ¡Entreguen sus esferas y sus armas!”

Uno de los soldados en forma de guerra agarra a un cliente por el cuello. “La Devastadora está impaciente, será mejor que os deis prisa antes de que reduzcamos este lugar a cenizas”.

La escuadra que acosa al dueño del negocio y a los clientes está formado por un **regio en forma funesta** y tres **cantores en forma de guerra**. Si no se les desafía, rompen objetos e interrogan brutalmente a los humanos presentes, alegando que la Devastadora los está observando (refiriéndose a Lilinum) y que traerá con ella fuego y su hoja esquilada si los rebeldes no se identifican.

Dale al grupo la oportunidad de intervenir. Si lo hace, se desata un combate entre los cantores y los PJs; puedes consultar el mapa 6.1 si te parece adecuado para esta ubicación. Lee lo siguiente después de la primera ronda de combate o (si el grupo no inicia una pelea) después de que los cantores comiencen a apoderarse de sus bienes:

Una sección del muro se abre de golpe, revelando una puerta oculta, y tras ella, aparece un ágil cantor de piel jaspeada de negro y rojo, con una melena de mechones rojos. A su lado se encuentra una imponente y hermosa cantora, con su caparazón decorado con dibujos blancos. Empuñando largos cuchillos, ambos cargan para unirse a la refriega.

“¡Por un Iri libre!”

Las acusaciones del regio han resultado ser ciertas. Los combatientes de la resistencia emergen de su cuarto oculto con la intención de silenciar a los leales a Odium. El líder de la resistencia es un cantor llamado Heth (**cantor en forma diestra**, él), y su segunda al mando es Shull (**cantora en forma de guerra**, ella). Si Nanath ordenó a Yana y Teba escoltar al grupo en la sección “Punto de control”, luchan junto a los leales a Odium.

EJECUTOR
DE LILINUM



LA ESPECTADORA

Cualquier PJ que mire hacia afuera verá que tienen una espectadora. Lilinum se relaja en una cafetería al otro lado de la calle, grabando distraídamente un tosco glifo en la pared de piedra con su hoja esquilada mientras observa el espectáculo. Tiene mechones de pelo rojo brillante y cuernos de caparazón extremadamente afilados, y está rodeada de una nubecilla de polvo.

Lilinum establece contacto visual y saluda de manera juguetona a cualquier PJ que se da cuenta de su presencia, pero acaba perdiendo el interés y se marcha antes de que termine la pelea.

EFFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

El siguiente efecto está activo durante este combate en espacio cerrado:

¡Quemadlo! Siguiendo las instrucciones de Lilinum, los ejecutores cantores tienen aceite y antorchas para quemar las casas y negocios del lugar. Pueden prender fuego a una zona de 1,5 metros de radio como acción (►). Dicha zona se convierte en terreno difícil, infligiendo 4 (1d8) de daño por energía cada vez que un personaje entra en esa zona o comienza su turno en ella.

MAPA 6.1: EL ESCONDITE DE LA RESISTENCIA



Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de la redada de Lilinum como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LA REDADA DE LILINUM

Resultado	Ejemplo
	Un mueble roto actúa como puente sobre una zona de terreno peligroso.
	En el fragor de la batalla, el PJ provoca accidentalmente que el fuego se extienda a una zona adyacente con un radio de 1,5 metros.

REPERCUSIONES

Tras la derrota de los cantores leales a Odium, en el establecimiento vuelve a reinar una paz incómoda. Además de sus armas, los cantores derrotados tienen un total de 75 marcos, tres frascos de **aceite** y **pedernal y acero**.

ENCUENTRO CON HETH

Heth, el líder de la resistencia cantora, intenta sondear a los PJs. Si el grupo luchó contra los cantores de Odium antes de que él y Shull aparecieran, se presenta con entusiasmo y explica su propósito de liberar a los cantores de Iri del dominio de los Fusionados. Si el grupo lucha solo cuando es atacado, Heth se muestra más reservado, pero aun así intenta ganarse a los PJs para su causa.

Shull, como la mayoría de miembros del movimiento de Heth, desconfía de los humanos. Permanece en silencio, pero mira a los personajes humanos con desconfianza.

Consciente de la atención que este lugar atraerá, Heth invita al grupo a reunirse con él en su refugio situado en el distrito del Hueco Funesto. Describe su ubicación en un almacén abandonado, marcado con una gran lámpara de esferas agrietada sobre la puerta. Antes de partir, advierte a los PJs que probablemente los Fusionados los estén buscando. Si un PJ menciona haber visto a Lilinum, Heth se pone todavía más nervioso e insiste en irse de inmediato.



CÓMO INTERPRETAR A HETH

Rasgos: resuelto, apasionado, hospitalario.

Meta: acabar con la tiranía de los Fusionados y construir un futuro mejor para todos los iriali.

Aspecto: Heth (“HETH”, él) es un cantor con piel jaspeada en rojo y negro. Sus mechones de pelo caen lisos tras su cabeza.

Heth es el líder de la resistencia cantora de Rall Elorim, un grupo que lucha contra la opresión de los Fusionados, quienes buscan controlar la ciudad para Odium. Es un cantor iriali que estuvo esclavizado. Al despertar con la tormenta eterna, presencié cómo Odium creaba a los Fusionados: antiguos cantores que toman posesión de los cuerpos de cantores vivos. Se opone firmemente a la subyugación en todas sus formas y se ha rodeado de un grupo de cantores con ideas afines.

Aunque la mayoría de los cantores de la resistencia desconfían profundamente de los humanos, Heth está decidido a cambiar la perspectiva del grupo acerca de los humanos que se oponen de forma similar a Odium. Planea acabar uniendo a ambos grupos de resistencia bajo el objetivo común de liberar la ciudad de los Fusionados.

CÓMO ENCONTRAR A YLT

Una vez que la situación se ha calmado un poco, el grupo puede reanudar su misión principal en Rall Elorim: dar con la base de operaciones de Ylt. Los PJs deben reunirse con dos de los tres PNJs siguientes para obtener suficientes indicios que les pongan en el buen camino para poder encontrar la base de los Ojos de Pala:

Kaiana. La Vigilante de la Verdad hace todo lo posible por reconectar con su spren y su orden. Avanzad a la escena “El sendero de Kaiana”.

Heth de la resistencia. Si los personajes aceptan la oferta de Heth de visitar su refugio, está dispuesto a intercambiar información por un favor. Avanzad a la escena “La misión de Heth”.

Axies, el Coleccionista. Axies se topa con los PJs mientras recorren el distrito del Hueco Funesto. Este encuentro fortuito puede tener lugar en cualquier momento de esta sección. Avanzad a la escena de “Coleccionando sombras”.

Las dos primeras fuentes consultadas ofrecen cada uno de estos indicios, en orden:

- ♦ Los Ojos de Pala probablemente se encuentran en las bóvedas. Se puede acceder a estos túneles subterráneos desde un pozo abandonado en el distrito del Hueco Funesto.
- ♦ El pasaje que hay bajo el pozo solo es transitable durante una hora, cuando la luna Nomon está en su punto más alto y las aguas se retiran.

Después de que los PJs hayan conseguido ambos indicios y se dirijan al pozo abandonado, consulta “Hacia las profundidades”.

PONERSE DEL LADO DE LOS FUSIONADOS

A pesar de la violenta represión de los Fusionados contra el movimiento de la resistencia en Rall Elorim, muchos quieren que su nueva ciudad prospere y están dispuestos a colaborar con el grupo si ven un beneficio mutuo. Por lo tanto, las fuerzas de Odium pueden actuar como una fuente adicional de información para los personajes que buscan a Ylt.

Sin embargo, algunos Fusionados podrían exigir un alto precio por esa información. Por ejemplo, Dymab se negará a compartirla a menos que los PJs revelen lo que saben sobre Heth y la resistencia, algo a lo que la mayoría de los spren Radiantes, especialmente Po’ahu, se oponen firmemente.

EL SENDERO DE KAIANA

Si Kaiana está con el grupo, ya tiene conocimiento de uno de los dos indicios. Aunque no ocultará esta información, pedirá un favorcito a cambio de revelarla: al tener que oponerse a su antiguo mentor y sus compañeros acólitos, se siente insegura y perdida, así que, antes de enfrentarse a Ylt, le gustaría dedicar tiempo a buscar el Sendero de las Estrellas.

Kaiana invita a uno o más PJs a visitar a Cabsan (**ex-perto**, él), un zapatero iriali que pertenece a la tradición del Sendero. Los seguidores del Sendero creen en ayudar a las personas a encontrar su camino en la vida, por una parte proporcionándoles calzado y por otra, a través de relatos crípticos. Aprovecha esta oportunidad para reflexionar, estrechar lazos y abordar las metas o juramentos del grupo.

Por su parte, Kaiana cuestiona la base de sus creencias, muchas de las cuales se consolidaron durante su mentoría con Ylt. Comparte detalles de su historia personal (consulta “Personajes principales” en la introducción de este libro) y sus miedos al enfrentarse a Ylt.

LA MISIÓN DE HETH

Si el grupo sigue a Heth directamente al refugio de la resistencia, o si posteriormente lo buscan siguiendo las indicaciones que les dio, lee lo siguiente:

Las indicaciones de Heth conducen a un distrito en las profundidades de Rall Elorim completamente cubierto por el saliente montañoso que protege la ciudad de las altas tormentas. La sombra de la montaña sume el vecindario en la oscuridad, pero, a pesar de la penumbra, es evidente que los edificios estaban en mal estado incluso antes de la nueva tormenta del oeste.

Hileras de estatuas de oración toscamente talladas bordean las calles, cada una representando a una figura de luto. Las pocas personas que se atreven a transitar por estas calles caminan con rapidez y evitan mirar nada que no sean sus propios pies.

Entre los almacenes de piedra destartados y cubiertos de algas de una sección abandonada, encontráis uno con una lámpara de esferas rota sobre la puerta: es el refugio de la resistencia.

El líder de la resistencia, Heth, ha avisado de la llegada del grupo, y Shull los recibe en la puerta y los conduce hasta el variopinto grupo de cantores iriali que viven en este lugar. Los cantores reciben a cualquier PJ humano con inquietud, y Shull los vigila atentamente.

Heth ofrece a los PJs tazones de estofado caliente y catres para descansar, aunque lamenta disponer de tan pocos recursos. Ahora, fuera de la vista de los Fusionados y sus leales, Heth está encantado de responder más preguntas sobre su organización:

¿Qué es la resistencia? “Nos oponemos a la nueva tiranía que los Fusionados nos imponen. Nos mantenemos unidos para encontrar un camino mejor en este nuevo mundo”.

¿Por qué los cantores iriali se resisten a Odium?

“El gobierno de Odium es solo otra forma de sometimiento forzoso para los cantores. Se trata de crear un futuro donde cada uno pueda seguir su propio camino. Queremos construir un Rall Elorim libre y pacífico para todo el mundo”.

¿Por qué no hay humanos en la resistencia? “Los humanos nos esclavizaron, y el recuerdo de nuestra etapa de servidumbre todavía es una herida abierta. Hay que reconocer que, tras el despertar de mi pueblo en la primera tormenta eterna, los humanos iriali nos aceptaron como los dueños legítimos de esta tierra. Pero cualquier camino hacia la reconciliación se vio truncado con la llegada de los Fusionados. Los sirvientes de Odium son violentos y, falsamente, afirman luchar en nombre de los cantores; pero, aunque *no luchan por nosotros*, este matiz es difícil de explicar. Sé que no podemos ganar esta batalla si no colaboramos todos oponiendo resistencia a Odium, y sé que algunos humanos sienten lo mismo, pero la confianza no abunda”.

¿Por qué luchan los Fusionados? “Al parecer, son los antiguos dioses inmortales de nuestro pueblo. No obstante, roban los cuerpos y las vidas de los cantores y los utilizan para sus propios fines, hablando con ritmos extraños y odiosos. No estoy seguro de que recuerden lo que era ser libre más que nosotros”.

¿Quiénes son los Fusionados que gobiernan esta ciudad? “Los dos que nos están dando más problemas son Dymab y Lilinum. Dado que los ejecutores cantores de antes estaban dispuestos a destruir el edificio, Lilinum debe haber estado detrás de la redada de hoy. Solo las tormentas saben cómo, pero tiene una hoja esquivada; si se fija en ti resulta aterradora, pero últimamente parece distraída. La verdadera preocupación es Dymab. Es menos histriónico, pero es minucioso y más difícil de evadir”. Si el grupo presiona un poco más, Heth también sabe todo lo indicado en la sección anterior “Los ejecutores de Odium”, incluyendo las tensiones entre Dymab y Lilinum.

Tras hablar con los PJs, Heth les propone un trato: él y la resistencia ayudarán al grupo a encontrar lo que han venido a buscar, si lo ayudan a él con una misión crucial, no violenta, de la resistencia. Si el grupo incluye personajes humanos, les dice discretamente que si ayudan al movimiento de los cantores, contribuirán a demostrar a su grupo que se puede confiar en algunos humanos.

CAMINO A LA RADIANZA: IDEALES DE LOS ESCULTORES DE VOLUNTAD

Los personajes que prometan su apoyo a Heth y a la resistencia sin vacilar podrán atraer la atención de un lumispren. Las acciones o combates en el Hueco Funesto son buenos momentos para que los Escultores de Voluntad juren un nuevo Ideal.



EN BUSCA DE FABRIALES

Si el grupo acepta la misión de Heth, este explica que las actividades de la resistencia en el Hueco Funesto han llamado la atención de Dymab (**Profundo**, él). En lugar de asaltar establecimientos, este ha ordenado a sus leales que instalen una serie de fabriales alertadores para rastrear los movimientos de la resistencia. Heth solicita a los PJs que los encuentren y los saboteen.

Dirige la misión de sabotaje como un empeño (consulta “Resolución del empeño”). Es improbable que las actividades del grupo lleven a un encuentro con Dymab, pero si eso sucede, consulta “Cómo interpretar a Dymab”. Las posibles estrategias para llevar a cabo la misión incluyen:

Interrumpir las vías de suministro. Los leales a Dymab siguen trayendo piezas y gemas nuevas para reparar los fabriales dañados por la resistencia. Un PJ podría averiguar cómo se transportan los fabriales (Deducción CD 14), robar componentes importantes mientras son transportados (Hurto CD 15) o presionar a los artífabrianos iriali para que dejen de abastecer a los Fusiónados (Intimidación CD 16).

Romper o reconfigurar los fabriales. Los fabriales detectarán a los intrusos y darán la alarma a menos que el individuo lleve una moneda de jade especial. No obstante, Dymab solo entrega esas monedas a los cantores en quienes confía. Un PJ que observara a los trabajadores de Dymab podría detectar estas monedas (Percepción CD 14). Acercarse directamente a un fabrial alertador lo activa, pero un PJ puede sabotear rápidamente un componente vital oculto a pesar de la alarma sonora (Manufactura CD 15). Un artífabriano especialmente dotado puede modificar el fabrial alertador, cambiando su función en lugar de romperlo (Manufactura CD 18).

Engañar a las patrullas. Los cantores bajo el mando de Dymab se mueven por el Hueco Funesto para responder a cualquier alarma, pero pueden ser manipulados. Un PJ podría asustar o engañar a las patrullas para que abandonen su puesto (Engaño CD 16) o conducirlos a una persecución inútil para alejarlos de la resistencia (Agilidad o Atletismo CD 15).

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de sabotaje como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE SABOTAJE

Resultado	Ejemplo
	Suena una alarma en otro lugar, lo que hace que las patrullas de cantores se alejen.
	Una escalofriante aparición humanoide se deja ver en las sombras por un instante. El PJ queda Desorientado durante el resto del empeño.

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

Para sabotear los seis fabriales, el grupo debe acumular 6 éxitos antes que 4 fallos, o completar el objetivo de otra manera.

Éxito. La banda de cantores de Dymab no puede instalar su red de fabriales y abandonan el proyecto, dando vía libre a la resistencia en el Hueco Funesto (al menos por ahora). Heth agradece la ayuda al grupo y sugiere que se lleven dos de los fabriales alertadores restantes. Heth también cumple gustosamente con su parte del trato, proporcionando al grupo uno de los indicios sobre cómo llegar a la base de los Ojos de Pala. Incluso Shull agradece, a regañadientes, la ayuda de los PJs.

Fracaso. Los fabriales de Dymab se activan en todas partes, sofocando el movimiento de resistencia en el Hueco Funesto. Si el grupo regresa al refugio, lo encuentran saqueado. Heth ha muerto en el conflicto, dejando a Shull al frente de una resistencia fragmentada. A pesar de estar amargada por el fracaso del grupo, revela un indicio sobre la ubicación de la base de los Ojos de Pala, aunque no quiere tener más contacto con los PJs.

CÓMO INTERPRETAR A DYMAB

Rasgos: brutalmente sincero, impaciente, burocrático.

Meta: administrar Rall Elorim y mantener la ciudad en paz y amedrentada.

Aspecto: Dymab (“DAI-mab”, él) es un Fusionado bajo pero con las extremidades largas, con la piel vistosamente jaspeada de blanco y rojo.

Dymab es uno de los Fusionados que gobiernan Rall Elorim. Como Profundo, puede deslizarse a través de la piedra, un poder que usa para entrar en los edificios sin previo aviso. En las conversaciones, está dispuesto a participar si tiene algo que ganar, y no oculta su malestar por la naturaleza errática de Lilinum. Cree que puede gobernar la ciudad mediante leyes estrictas, sistemas y, sobre todo, tecnología. Confía en el poder de la innovación para resolver los problemas de la gente.



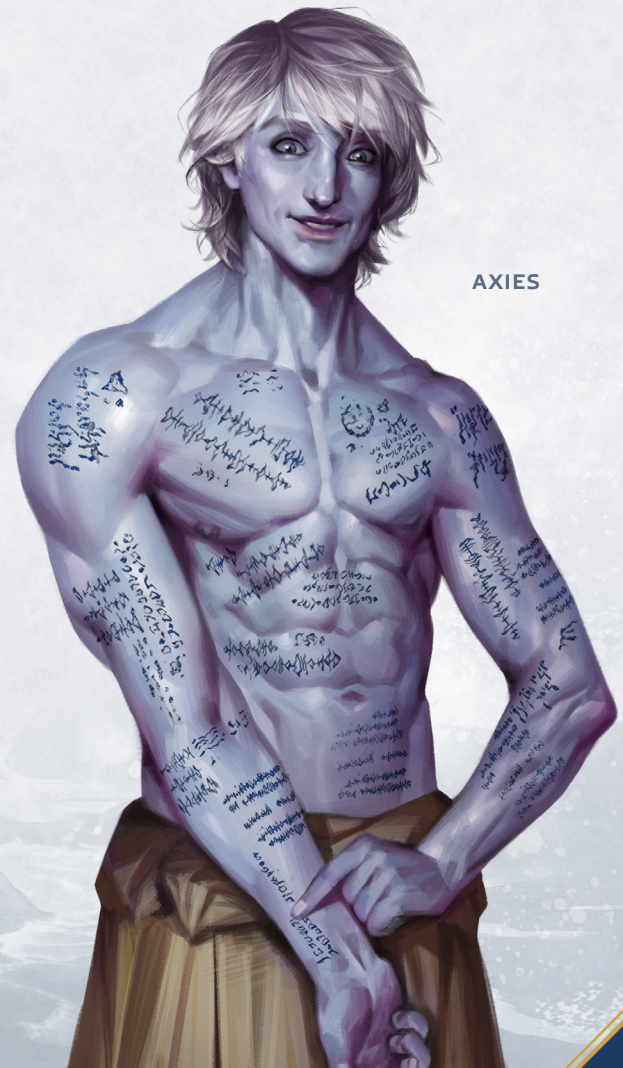
COLECCIONANDO SOMBRAS

Mientras los PJs se dedican a sus asuntos en Rall Elorim, inesperadamente se topan de nuevo con Axies, el Coleccionista, probablemente en el Hueco Funesto. Tras hablar con el Resto Gris en Rathalas, Axies vino a la ciudad en busca de las misteriosas “sombras de Rall Elorim”. Lee lo siguiente en cualquier momento adecuado, incluso durante la misión de Heth:

A los pies de un guerrero cantor, un hombre familiar de piel azul pálida y abundantes tatuajes con forma de escritura yace encadenado. Se trata de Axies, el Coleccionista.

Los ojos del cantor brillan de color rojo y chispas bailotean amenazadoramente sobre sus antebrazos.

Axies ha sido detenido por un cantor **regio en forma tormenta** tras llamar demasiado la atención en su búsqueda de sombraspren en el Hueco Funesto. Un PJ puede liberar a Axies derrotando al cantor en combate, o convenciéndolo de que se retire. Esto último requiere superar una prueba de Intimidación contra la Defensa cognitiva del cantor (16), o una prueba de Engaño o Persuasión contra su Defensa espiritual (14). El cantor fue enviado por Lilinum y le informa de lo sucedido.



AXIES

Si es liberado, Axies se lo agradece al grupo y lamenta su mala suerte. También responde a las siguientes preguntas:

¿Qué haces aquí? “He venido a buscar a los sombraspren.

El Resto Gris me dijo que están aquí, atrapados en gemas, ni vivos ni muertos”.

¿Qué hace tan interesantes a los sombraspren? “Nadie ha visto uno antes. Desde la tormenta eterna, estoy convencido de que deben estar vinculados a los cantores de alguna manera, como nuestros nuevos amigos “regios”. Formas sombrías con sombraspren, perdidas en el tiempo. Qué poético”.

¿Dónde están? “Ya he estado en el Hueco Funesto buscando señales de ellos. Si escucháis a las sombras, podréis oír sus canciones. Deben estar en los túneles que hay bajo la ciudad, y supongo que están guardados con la Heraldo Pailiah ahí abajo, en su bóveda de tesoros. Apuesto a que vuestros amigos pintados de verde también están ahí abajo”.

Axies quiere adentrarse en los túneles subterráneos de la ciudad para continuar con su investigación. Ofrece a los PJs uno de los indicios que conducen a Ylt, con la condición de que lo lleven con ellos.

HACIA LAS PROFUNDIDADES

Cuando el grupo tenga ambos indicios (descritos al principio de “Cómo encontrar a Ylt”), podrá dirigirse al pozo abandonado, representado en el mapa 6.2. Lee lo siguiente:

En la parte más oscura de la ciudad, encontráis un pozo de piedra en ruinas, rodeado de escombros y profundos charcos de agua. Aquí, las sombras entre las estalactitas son más densas, y resuenan con una canción melancólica al soplar el viento entre ellas.

Un PJ que se acerque al pozo y supere una prueba de Percepción CD 16 observará tres figuras sombrías tras estatuas de oración cercanas, una fina línea de ceniza que emana del pozo y huellas hundidas en la piedra que conduce al pozo (creadas cuando los pasos de Lilinum desintegraron la piedra bajo ella). Dentro de ese pozo, Lilinum los espera.

AL LLEGAR AL POZO

Lilinum está interesada en las extrañas sombras del Hueco Funesto, y las actividades del grupo han captado su atención. Si un PJ llega al pozo, lee lo siguiente:

El pozo está lleno de un negro sólido y opresivo.

De repente, dos ojos carmesí brillan en la oscuridad, a un brazo de distancia. Saliendo del pozo, una Fusiónada con rayas rojas y blancas salta con gracia para posarse en el borde. Tararea una melodía alegre, y una larga y perversa hoja esquirolada se materializa en su garra.

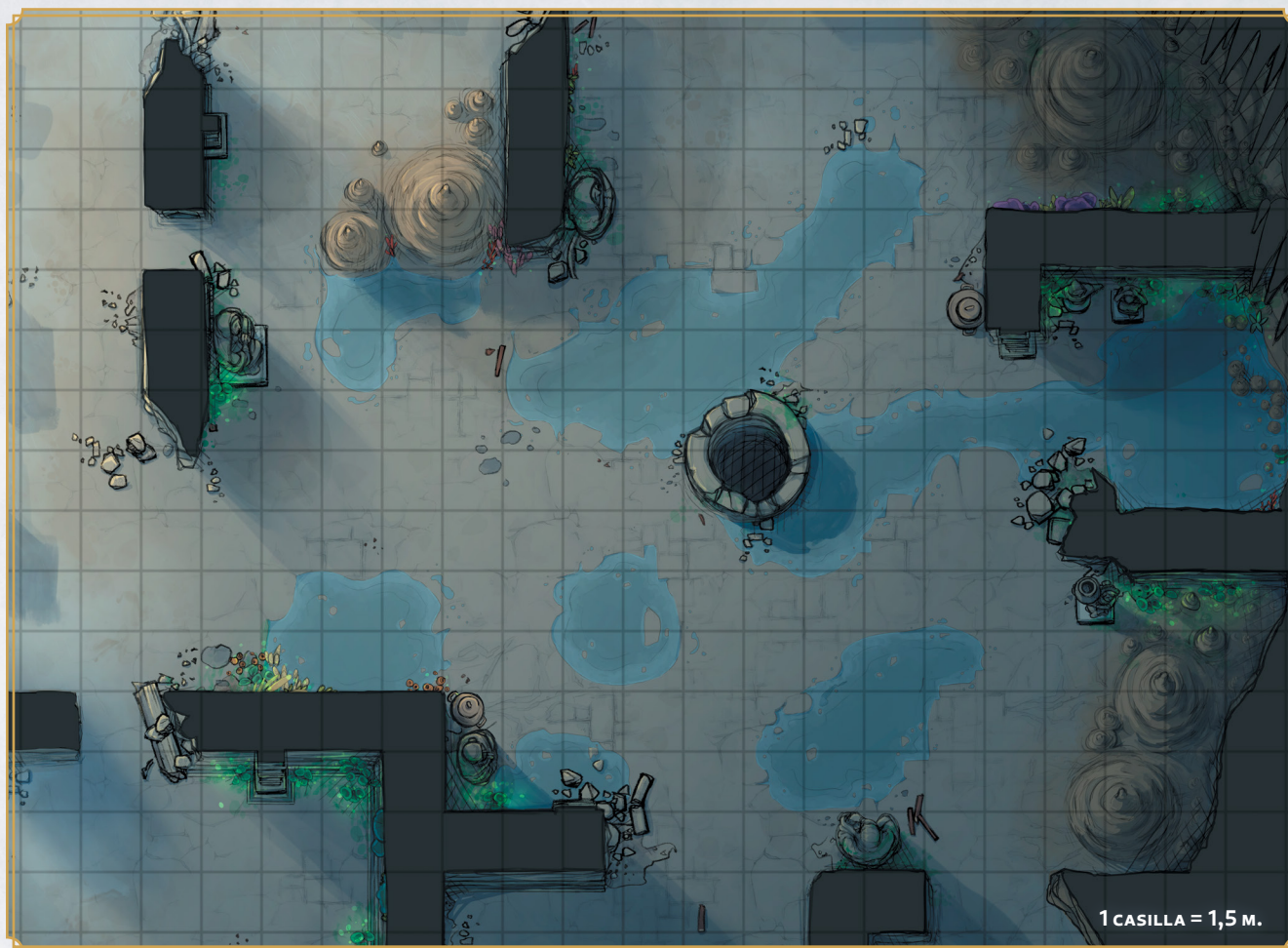
Al unísono, tres cantores más surgen de detrás de las estatuas de oración, rodeando el patio.

“Veamos, ¿por qué estaría un grupo de forasteros husmeando en los túneles bajo la ciudad? Esto es muy, muy sospechoso. Tendré que entregaros al viejo Dymab. O, bueno, como mínimo le enviaré vuestros cadáveres”.

LILINUM, LA
DEVASTADORA



MAPA 6.2: EL POZO DEL HUECO FUNESTO



Lilinum ataca violentamente y de manera indiscriminada, apoyada por dos **cantores en forma de guerra** y una **cantora en forma diestra** que le son leales. Aunque el grupo no puede detener su ataque, ella está encantada de charlar con ellos mientras los masacra. Si los PJs hablan, pueden averiguar lo siguiente, ya sea compartiendo con ella una estrategia para socavar a Dymab o superando una prueba de Persuasión CD 12:

- ♦ Lilinum puede compartir la información de la sección anterior “Los ejecutores de Odium”.
- ♦ Lilinum describe cómo su hoja esquilada le grita. Los gritos suenan como los de su antiguo portador, a quien derrotó: un guerrero que se opuso a las fuerzas orientales de Odium. Lilinum disfruta del sonido.
- ♦ Lilinum cuenta historias que conoce de los cantores en forma sombría (descritas en la sección “Liberación de los cantores en forma sombría” del capítulo 7).

CÓMO INTERPRETAR A LILINUM

Rasgos: vulgar, irreverente, impredecible.

Meta: perjudicar a Dymab y subyugar Rall Elorim.

Aspecto: Lilinum (“LIHL-ih-nuhm”, ella) es una Devastadora de caparazón rayado en rojo y blanco. Cuenta con cuernos muy afilados en su caparazón y levanta una nube de polvo a su paso.

Lilinum es una de las Fusionadas que gobiernan Rall Elorim. Es temida en toda la ciudad y tiene fama de ser erráticamente violenta y de empuñar una hoja esquilada. Tiene un oscuro sentido del humor y disfruta del caos.

Se supone que debería apoyar la misión de Dymab, pero no respeta su autoridad. En lugar de erradicar la resistencia, se centra en perseguir las sombras del Hueco Funesto.



EFFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

Los siguientes efectos están activos durante el combate:

Susurros en la oscuridad. En este lugar, el canto fúnebre de los cantores en forma sombría perdidos se puede percibir con especial claridad. Los personajes que entren en las zonas sombrías del mapa deben superar una prueba de Disciplina CD 15 o quedar Desorientados hasta el final de su siguiente turno.

Charcos de agua. Charcos profundos rodean el pozo roto. Son terreno difícil.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones del pozo del Huevo Funesto como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DEL POZO DEL HUEVO FUNESTO

Resultado	Ejemplo
	Lilinum ve una sombra cerca de uno de los PJs y, curiosa, le habla. Debido a la distracción, sufre una desventaja en las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno.
	Un muro en ruinas se derrumba sobre el personaje, infligiéndole 3 (1d6) de daño por golpe.

REPERCUSIONES

Tras derrotar a Lilinum y sus guardias cantores, el grupo puede hacerse con la *hoja esquirlada* de Lilinum. Luego, los personajes pueden descender por el pozo hasta las profundidades de las bóvedas que hay bajo la ciudad. Como los PJs averiguaron a través de los indicios, el pasaje solo está sin agua y se puede transitar durante una hora, mientras la luna Nomon está en lo alto.

UN RESPIRO

Tras unas horas de lento viaje, gran parte del cual entre estrechos túneles que gotean y se desmoronan, el sonido del agua corriendo da la bienvenida al grupo. Al frente se abre una caverna, y en ella se alza una antigua y erosionada estatua de oración de 12 metros de altura. El agua cae en cascada sobre la estatua, fundiéndose con un río de rápida corriente que divide la caverna en dos secciones.

Si el grupo registra la caverna, encontrará una zona seca y apartada cerca de la estatua; en ella se puede acampar con seguridad y descansar, si lo consideran apropiado.

Si el grupo intenta seguir avanzando, un PJ que supere una prueba de Deducción o Supervivencia CD 10 determinará que el río subterráneo está crecido debido a las mareas y que será más fácil cruzarlo unas horas más tarde, cuando estas vuelvan a bajar. Si el grupo decide cruzar inmediatamente, cada PJ debe superar una prueba de Atletismo CD 12 o perderá un objeto de su elección por las aguas.

EL VIAJE CONTINÚA

Tras derrotar a Lilinum y adentrarse en los túneles de las profundidades de Rall Elorim, los personajes avanzan al nivel 7. Una vez que cruzan el arroyo subterráneo para adentrarse en las profundidades, avanzan al capítulo 7.

LO QUE FUE Y LO QUE PODRÍA SER

La aventura *Caminapiedras* llega a su épico final en una bóveda en ruinas bajo la ciudad ocupada de Rall Elorim. Armado con la hoja de Honor, Ylt regresa con su mentora Pailiah y ejecuta un sangriento golpe maestro, reuniendo a sus fieles acólitos para servir a su nuevo amo, Odium. ¿Podrá el grupo detenerlo? ¿Y podrán devolver la esperanza y el propósito a la antigua Orden de los Vigilantes de la Verdad?

CÓMO DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Este capítulo empieza en las cavernas subterráneas de Rall Elorim. Si los PJs no se mueven adecuadamente, son detectados por una centinela. Esto desencadena un empeño de persecución mientras la centinela intenta llegar a la bóveda de Pailiah y alertar a sus aliados. Si lo consigue, los seguidores de Ylt están preparados cuando el grupo llega a la bóveda.

Las zonas exteriores de la bóveda ofrecen tres opciones para acercarse a la entrada vigilada del santuario interior de Pailiah: el pasillo principal, un pasaje submarino y un túnel derrumbado. Revisa el mapa 7.1 (más adelante en este capítulo) antes de que los personajes entren en la bóveda.

Al atravesar la bóveda interior, el grupo encuentra pruebas del golpe maestro de Ylt y se miden al propio villano. En la batalla que sigue, los personajes se enfrentan no solo a Ylt, sino también a las almas enfurecidas de los cantores en forma sombría, a quienes Ylt libera.

Si el grupo gana, conocerán a la Herald Pailiah. Los PJs pueden discutir el destino de la hoja de Honor, intentar convencer a Pailiah de que se reencuentre con el mundo y forjar el futuro de la Orden de los Vigilantes de la Verdad.

La aventura termina con los PJs convirtiéndose en los guardianes de la hoja de Honor de Taln, lo que les da la oportunidad de cumplir su promesa a Taszo.

LA BÓVEDA DE PAILIAH

Durante las antiguas guerras conocidas como Desolaciones, Heraldos y Radiantes lucharon codo con codo contra las fuerzas de Odium. La bóveda de Pailiah data de esa época y persistió durante generaciones como biblioteca y templo de la Orden de los Vigilantes de la Verdad. Incluso después de la Traición, el día en que los Caballeros Radiantes rompieron sus juramentos y se disolvieron, un puñado de acólitos comunes permanecieron como leales guardianes de esta biblioteca oculta bajo Rall Elorim.

Hace miles de años, la Herald Pailiah se apartó del mundo y pasó muchos de ellos perdida en sus recuerdos. En otras ocasiones, viajó disfrazada de fervorosa o bibliotecaria.

Más recientemente, ha pasado gran parte de su tiempo en la bóveda bajo Rall Elorim. Una secta de acólitos, autodenominados los Ojos de Pala e imitando la misión y las tradiciones de los Vigilantes de la Verdad perdidos, se reunió para servirla. No obstante, solo dos de ellos (un carismático hombre irialli llamado Ylt y una compasiva mujer reshi llamada Kaiana) se vincularon con spren y pronunciaron los Ideales.

EL PLAN DE YLT

Desilusionado con Pailiah, Ylt planea derrocarla como Herald de los Vigilantes de la Verdad. Malinterpreta las visiones de su brumaspren Iluminada Tyche y las considera prueba de su propia importancia, además de estar convencido de que es más apto para liderar a la orden que la distraída Herald Pailiah.

Ylt se envalentona gracias a la hoja de Honor y a sus investigaciones para liberar a los cantores en forma sombría atrapados en las gemas corazón. Muchos de los acólitos de los Ojos de Pala han abandonado su lealtad a Pailiah y se han aliado con Ylt. Cuando llega el grupo, este ya ha ejecutado su sangriento golpe, acabando con todos los acólitos que permanecieron leales a la Herald.

Ylt ha desistido de la idea de matar a Pailiah, ya que sabe que está demasiado absorta en sus recuerdos como para detenerlo.

LIBERACIÓN DE LOS CANTORES EN FORMA SOMBRÍA

Hace miles de años, un grupo de cantores accedió a un arriesgado plan con la esperanza de obtener ventaja en la guerra contra los humanos. Su líder, la legendaria spren Ba-Ado-Mishram, pretendía otorgarles la forma sombría, una forma que los transformaría en asesinos incorpóreos. Sin embargo, el vínculo con los sombraspren salió terriblemente mal y los cuerpos de los cantores se convirtieron en sombras permanentes, quedando solo sus gemas corazón en estado sólido. Estos espíritus atrapados rondan ahora por Rall Elorim, que es donde reposan sus gemas corazón.

Ylt descubrió estas gemas en forma sombría en la bóveda interior de Pailiah. Desde entonces, ha descubierto su verdadera naturaleza e ideado un plan para liberar a los cantores en forma sombría permitiéndoles consumir los cuerpos de sus acólitos más fieles. Ylt cree que estos nuevos fanáticos en forma sombría le obedecerán. En realidad, estos fanáticos ya no están vivos, pero tras la tormenta eterna, sus sombras cognitivas recuerdan su intención original: asesinar humanos. Esta poderosa fuerza podría causar una destrucción catastrófica en Rall Elorim.

PROGRESO DE PERSONAJES

Los personajes empiezan este capítulo en el nivel 7. Si planeáis continuar la campaña después de esta aventura, los personajes avanzan al nivel 8 tras su conversación con Pailiah.

La naturaleza de lo que hay en juego durante todo el capítulo, a vida o muerte, ofrece oportunidades para fortalecer los vínculos spren y jurar Ideales. La culminante batalla final con Ylt y los fanáticos en forma sombría es una escena excelente para que los personajes juren Ideales.

Los personajes con metas relacionadas con completar la misión de Taszo o frustrar los planes de Ylt cuentan con un gran abanico de oportunidades de progresar a lo largo del capítulo mientras trabajan para recuperar la hoja de Honor y detener a Ylt. Las metas relacionadas con aprender más sobre los Radiantes Perdidos o los Heraldos pueden progresar al explorar la bóveda de Pailiah o hablar con la propia Heraldo.

BUSCANDO EN LAS PROFUNDIDADES

Los personajes se abren paso a través de las cavernosas profundidades de Rall Elorim para llegar al enclave de Pailiah. Al adentrarse en las profundidades, lee lo siguiente:

Entre vosotros y la bóveda de Pailiah se extiende un laberinto de pasadizos subterráneos que serpentean entre criptas, bóvedas, mausoleos y otros lugares antiguos. Cuanto más os adentráis, más solitarios se vuelven. Sin embargo, huellas de botas y restos de una fogata revelan que otras personas han estado aquí recientemente.

Los seguidores de Ylt patrullan por estos túneles. El PJ que tome la iniciativa deberá superar una prueba de Sigilo o Supervivencia CD 20 para guiar al grupo sin ser detectado. Si otro PJ ayuda a circular por los túneles, el guía obtiene una ventaja en esta prueba. Tras conocer el resultado, lee lo siguiente:

Vuestra travesía os conduce a una caverna resonante atravesada por un arroyo subterráneo. Al otro lado del agua, una figura baja con túnica verde y dorada se sienta sobre una antigua alcantarilla. Aunque lleva una venda verde en los ojos, sus movimientos dejan claro que está alerta y observando su entorno.

La figura es Ryel (**vigía de los Ojos de Pala**, ella), centinela de Ylt. Tiene el cabello blanco dorado y ostenta el rango más alto en los Ojos de Pala: el de vigía. Como todos los vigías, Ryel lleva una venda verde en los ojos, que simboliza que su aguda perspicacia trasciende la necesidad de la vista. Ryel evita el combate a toda costa.

Si quien guía el grupo falla la prueba de Sigilo o Supervivencia, Ryel les detecta primero y se apresura hacia



los túneles. Si el grupo la persigue, avanzad a “Atrapar a la centinela”.

Si quien guía el grupo supera la prueba de Sigilo o Supervivencia, los PJs pueden sorprenderla fácilmente o escabullirse sin ser detectados. Si se acercan, se da cuenta de que la superan en número. Avanzad al desenlace de éxito de “Atrapar a la centinela”.

ATRAPAR A LA CENTINELA

Para determinar si el grupo atrapa a Ryel, dirige un empeño de persecución (consulta “Persecuciones” en el capítulo 12 del *Manual del Archivo de las Tormentas*). El objetivo de Ryel es llegar al vestíbulo de entrada (consulta la zona Y4 de la sección “Exterior de la bóveda”) e informar a los acólitos de Ylt. Conoce bien estos túneles y prioriza la velocidad sobre el sigilo.

REGLA ESPECIAL: GANANDO TERRENO

En esta Persecución, en lugar de llevar la cuenta de los éxitos y los fracasos, se registra la distancia entre el perseguidor y el objetivo. Para esta Persecución, la distancia inicial es de 3 y la distancia de huida es de 6. Cada vez que Ryel supera una prueba, la distancia actual aumenta en uno. Cada vez

que un PJ supera una prueba, la distancia actual disminuye en uno. Si la distancia actual llega a 0, el grupo la atrapa. Si la distancia actual llega a 6 (distancia de huida), Ryel escapa (consulta “Resolución del empeño”).

CÓMO ATRAPAR A RYEL

Durante la persecución, Ryel pasa por las localizaciones siguientes:

Túneles sinuosos. Primero de todo, Ryel intenta despistar al grupo por una serie de túneles sinuosos. Los túneles serpentean de un lado a otro y se cruzan en ángulos inesperados. Un PJ podría intentar intuir el camino que ha tomado Ryel (Perspicacia contra su Engaño +2). Si Ryel no puede despistar a los personajes rápidamente (Atletismo contra su Atletismo +4), se desvía hacia una serie de estructuras subterráneas abandonadas. Si Kaiana está con el grupo, el PJ obtiene una ventaja en las tiradas para determinar las tácticas de Ryel.

Ruinas y refugiados. Ryel intenta esconderse entre las ruinas subterráneas (Percepción contra su Sigilo +6) antes de escapar. Mientras los PJs la persiguen, se encuentran con un grupito de refugiados (tres humanos y dos cantores) reunidos alrededor de una pequeña fogata en el laberinto de antiguos edificios. Les aterran los Fusiónados y los cambios en Rall Elorim. Un PJ puede mostrarse contundente para convencerlos de que le digan hacia dónde se ha dirigido la centinela (Intimidación o Liderazgo CD 18). Si Axies está con el grupo, los PJs obtienen una ventaja en las tiradas para congraciarse con los refugiados.

La grieta traicionera. Si la maniobra de Ryel de esconderse entre las ruinas falla, se desliza por una grieta, tomando un camino más rápido, aunque más peligroso, hacia la bóveda de Pailiah. Las paredes de la grieta son inestables, y los asideros y los puntos de apoyo se desmoronan bajo demasiada presión (Agilidad o Atletismo contra su Atletismo +4). Este es un buen momento para subir la apuesta.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de la centinela como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LA CENTINELA

Resultado	Ejemplo
	El PJ se acerca lo suficiente a Ryel para verla. No podrá realizar pruebas de Sigilo hasta que ella aumente la distancia.
	Los PJs pierden o rompen un arma o un objeto.

RESOLUCIÓN DEL EMPEÑO

El empeño tiene éxito si el grupo reduce la distancia actual a 0 o captura a Ryel de cualquier otro modo. La misión fracasa si la distancia actual llega a 6.

Éxito. Los personajes capturan a Ryel. A cambio de su vida, ella ofrece la siguiente información sobre la bóveda de Pailiah:

- ♦ Las puertas interiores de la bóveda están custodiadas por seis acólitos de los Ojos de Pala. Son guerreros entrenados y leales a Ylt.
- ♦ Pailiah permanece en el interior de la bóveda, entre sus tesoros, y no se la ha visto en semanas.
- ♦ Ylt se prepara para dar a conocer a los Ojos de Pala al mundo, empezando por Rall Elorim.
- ♦ Ryel cree que Ylt pronto se convertirá en el nuevo Herald de los Vigilantes de la Verdad.

Fracaso. Ryel supera a los personajes y llega a la bóveda de Pailiah a tiempo para advertir a los demás seguidores de Ylt. Ryel y dos de los seis acólitos de los Ojos de Pala están apostados junto a las grandes puertas de bronce del vestíbulo de entrada y todos están en alerta.

APROXIMACIÓN A LA BÓVEDA

Independientemente de si la Persecución termina en éxito o fracaso, los PJs ahora pueden acercarse a la bóveda de Pailiah. Avanzad a “Exterior de la bóveda”.

EXTERIOR DE LA BÓVEDA

Las ubicaciones de la bóveda de Pailiah aparecen en el mapa 7.1. El grupo accede a la parte exterior de dicha bóveda a través de la sala de meditación (zona Y1).

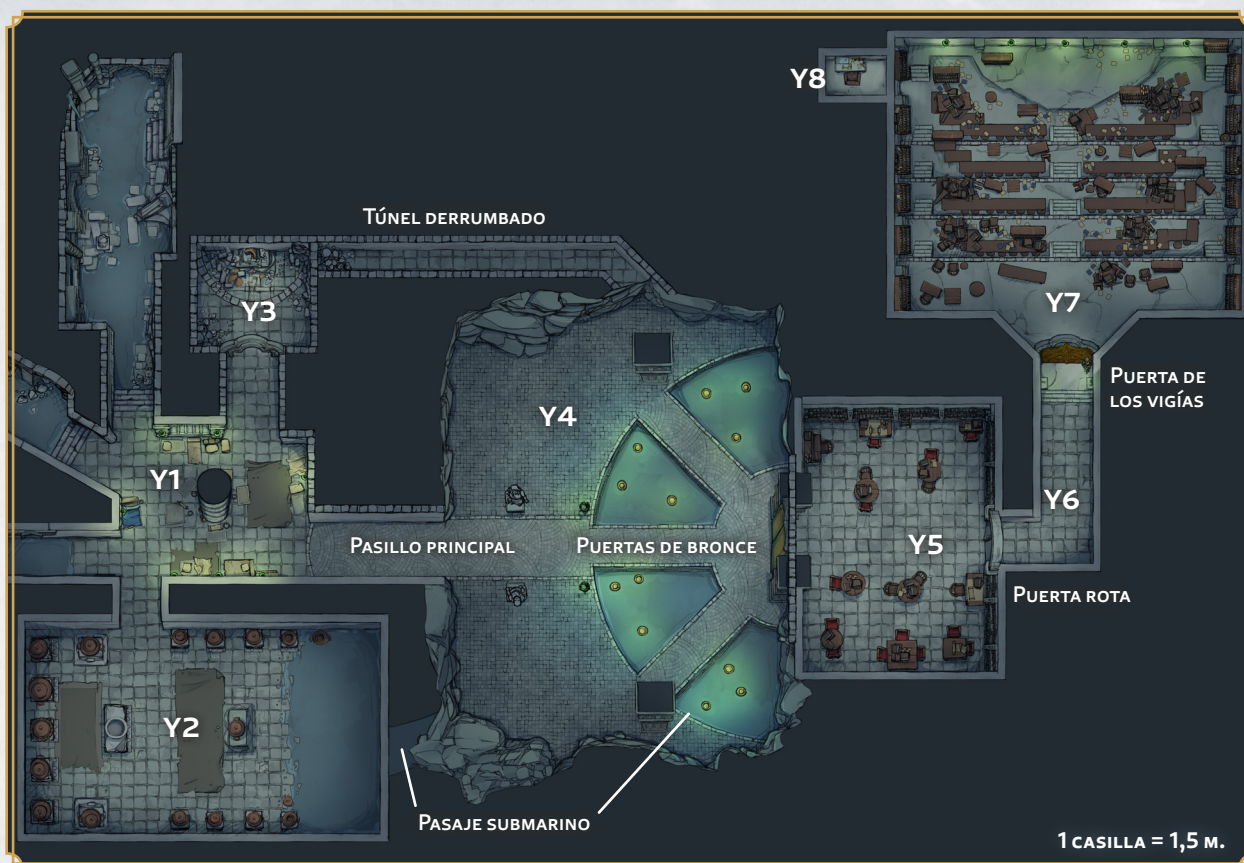
Dependiendo de cómo exploren los PJs, podrán encontrar tres opciones para acceder a la sala de entrada (zona Y4), que es donde se han reunido los rebeldes de Ylt. Estas opciones incluyen:

Pasillo principal. Un pasillo principal conecta la sala de meditación (zona Y1) con la sala de entrada. Esta es la ruta más obvia, pero también la más visible para los seguidores de Ylt que esperan en la sala de entrada.

Pasaje submarino. La parte sumergida de la cripta inundada (zona Y2) conecta mediante un pasaje subacuático con el estanque de la sala de entrada. El grupo puede atravesar esta entrada buceando.

Túnel derrumbado. Un túnel derrumbado conecta el mausoleo derrumbado (zona Y3) con la sala de entrada. El grupo puede abrirse paso excavando por esta entrada.

MAPA 7.1: EXTERIOR E INTERIOR DE LA BÓVEDA



Y1: LA SALA DE MEDITACIÓN

Este núcleo central sirve como zona de descanso para los seguidores de Pailiah que quieren estudiar con la Heraldo.

La sala de meditación conecta mediante pasadizos con la cripta inundada (zona Y2), el mausoleo derrumbado (zona Y3) y el vestíbulo de entrada (zona Y4).

El centro de esta sala está presidido por un amplio pilar, tallado con escritura desde el suelo hasta el techo (15 metros de altura). Parece un monumento, un artefacto iluminado con reverencia por el brillo constante de las linternas de esferas con esmeraldas atornilladas a las paredes. Desperdigados por la sala hay sacos de dormir y pequeños efectos personales, lo que sugiere que este es un lugar de meditación, estudio o descanso.

El pilar tiene miles de nombres grabados. Un PJ que supere una prueba de Saber CD 15 reconocerá que los nombres corresponden a eruditos y figuras históricas destacados a lo largo de los siglos, en particular a aquellos considerados líderes justos o compasivos. Si esta prueba se supera por 3 o más puntos, el PJ también descubre que la incorporación más reciente al monumento tiene más de quinientos años, lo que sugiere el declive de los Vigilantes de la Verdad al dejar de observar el mundo. Si Kaiana está con el grupo, los PJs obtienen una ventaja en esta prueba.

Y2: LA CRIPTA INUNDADA

Esta sala parcialmente inundada está llena de monumentos a los muertos honrados.

La cripta conecta con la sala de meditación (zona Y1) a través de un corto pasillo y esconde un acceso secreto al vestíbulo de entrada (zona Y4).

Una serie de urnas sobre pedestales decoran esta sala, evocando una procesión fúnebre. Una sección del suelo de la sala se ha derrumbado, dejando una zona inundada de agua estancada contra la pared oriental.

Las urnas funerarias, intrincadamente talladas, están llenas de cenizas y se alzan sobre grandes pedestales de piedra, que representan los logros de los aquí enterrados.

La mayoría de los muertos son eruditos, cirujanos y artistas, aunque hay dos generales y un visir azishiano.

PASAJE SUBMARINO

El extremo este de la sala está inundado con metro y medio de agua. Cualquier PJ que investigue el agua notará una luz brillante que brilla a través de un pasaje de piedra natural sumergido. Los PJs pueden bucear a través de este pasaje de 9 metros de largo para llegar al estanque subterráneo en el vestíbulo de entrada (zona Y4).

Si nadie investiga el agua pero Axies está con el grupo, se tira al agua con su habitual curiosidad y felizmente informa de haber encontrado un pasaje submarino.

Y3: EL MAUSOLEO DERRUMBADO

Esta sala lateral ha sufrido un derrumbe significativo, pero los detalles sugieren que aquí hay enterrado alguien de gran renombre.

El mausoleo conecta con la sala de meditación (zona Y1) a través de una sencilla puerta metálica. También conecta con el vestíbulo de entrada (zona Y4) a través de un túnel derrumbado.

El polvo flota en el aire al perturbar esta sala, una cámara que no se ha utilizado en años. El techo se ha derrumbado, dejando escombros y cantería por todas partes y bloqueando la esquina este de la sala, pero los detalles de un gran mausoleo aún son evidentes.

Al investigar la zona, se revelan los fragmentos de cerámica destrozados de una gran urna funeraria. Un PJ que intente hacer encajar las piezas y supere una prueba de Deducción CD 18 o una de Saber CD 16 descubrirá que la urna fue el lugar de descanso final de un antiguo Caballero Radiante.

TÚNEL DERRUMBADO

Un PJ que investigue la zona derrumbada y supere una prueba de Manufactura o Percepción CD 16 descubrirá que había otra entrada a esta sala, un túnel que conduce al este. Si Po'ahu está con el grupo, puede confirmar que dicho túnel conecta con el vestíbulo de entrada (zona Y4).

El túnel está bloqueado por 4,5 metros de piedra. El grupo puede despejar el paso superando tres pruebas de Atletismo CD 15, subiendo la apuesta. Cada prueba conlleva 10 minutos de trabajo. Usar una hoja esquivada o una potencia relevante reduce este tiempo a la mitad y otorga una ventaja en estas pruebas.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, utiliza la tabla Oportunidades y Complicaciones de excavación como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE EXCAVACIÓN

Resultado	Ejemplo
	Los personajes pueden colarse por el túnel sin despejar superando una prueba de Agilidad CD 14, pero si fallan, quedan atrapados.
	El techo se derrumba, infligiendo 10 (3d6) de daño por golpe a cada personaje presente en la estancia.
	Dos seguidores de Ylt (agentes de los Ojos de Pala) se acercan a investigar desde el vestíbulo de entrada (zona Y4).

Y4: EL VESTÍBULO DE ENTRADA

Varios agentes de Ylt se reúnen en esta caverna, que alberga un santuario rodeado por un estanque.

Este vestíbulo de entrada conecta con la sala de meditación (zona Y1) a través del pasillo principal. También tiene conexiones ocultas con el mausoleo derrumbado (zona Y3) y la cripta inundada (zona Y2). Las puertas de bronce al este conectan con el interior de la bóveda, y conducen primero a la biblioteca (zona Y5).

Esta enorme caverna alberga un estanque de agua cruzado por tres puentes de piedra. Esferas infusas flotan en pequeños cuencos en la superficie, proyectando un resplandor esmeralda sobre el agua.

Los tres puentes conducen a un islote con pilares decorados que se conectan en elegantes arcos con el techo de la caverna, a casi 30 metros de altura. Dos puertas de bronce deslustradas dan paso al interior de la bóveda.

Acólitos con túnica verde y dorada sacan del agua cuerpos con atuendo similar y los apilan. Los acólitos están armados con espadas, cuchillos y arcos.

Si la centinela de “Buscando en las profundidades” escapó, lee también lo siguiente:

Dos acólitos más, vestidos de verde y dorado, vigilan las puertas de bronce. Cerca de ellos hay una mujer bajita que os resulta familiar: la centinela que os evadió en los túneles. Los tres llevan vendas verdes en los ojos.

En esta zona hay cuatro **agentes de los Ojos de Pala** y dos **vigías de los Ojos de Pala**, todos ellos acólitos leales a Ylt. Se preparan para incinerar los cuerpos de los acólitos que se opusieron al golpe de Ylt.

Si Ryel fue derrotada, los seis acólitos están completamente absortos en su tarea. Si Ryel logró escapar, está aquí (**vigía de los Ojos de Pala**), y vigila las puertas de bronce junto a los otros dos vigías, mientras los agentes se ocupan de los cadáveres. Atacan a los desconocidos sin interrogarlos.

El estanque tiene un fondo irregular y alcanza los 6 metros de profundidad en su punto más hondo. Las puertas de bronce de la isla están talladas con glifos antiguos que veneran el conocimiento, la verdad, la perseverancia y la dedicación.

Si Kaiana está con el grupo, sus ojos se llenan de lágrimas al contemplar esta traición y obtiene el estado Determinado para esta escena. Conoce a algunos de estos acólitos y advierte al grupo que atacar directamente podría ser muy peligroso, instándolos a buscar una ruta más discreta.



KAIANA ESTÁ DE PARTE DE YLT

Si Kaiana abandonó la arboleda de la Vigilante Nocturna con Ylt en el capítulo 4, reemplaza a uno de los **agentes de los Ojos de Pala** por **Kaiana**. En este caso, ha reprimido sus dudas acerca de sus métodos violentos y se ha resignado a apoyar a Ylt y sus planes.

APROXIMACIÓN AL INTERIOR DE LA BÓVEDA

Si Axies o Kaiana están con el grupo, se ofrecen a distraer a los acólitos, lo que otorga a los PJs una ventaja en todas las pruebas de Sigilo.

El grupo puede intentar eludir a los acólitos mediante el sigilo, la astucia o la fuerza:

Pasar desapercibidos. Cada PJ debe realizar una prueba de Sigilo contra la Defensa espiritual (CD 16) de los vigías de los Ojos de Pala. Si más de la mitad de los PJs fallan esta prueba, uno de los vigías los detecta. Esta prueba sufre una desventaja si la centinela ha advertido a los vigías o si los PJs han entrado en la sala por el pasillo

principal. La prueba obtiene una ventaja si el grupo entra por el pasaje submarino o el túnel derrumbado.

Habla rápida. Si la centinela escapó y reconoce al grupo, hablar es casi imposible. Si no lo hizo, el grupo puede convencer a los acólitos de que los escuchen superando una prueba de Engaño, Intimidación o Persuasión CD 20, subiendo la apuesta. Puedes gastar una Complicación para añadir una desventaja a todas las pruebas posteriores para hablar con los acólitos. El líder de los vigías de los Ojos de Pala gasta 2 puntos de concentración para resistirse a la influencia y, una vez reducido a 1 punto de concentración, cede y deja pasar al grupo. No obstante, si los PJs fallan dos pruebas, los acólitos atacan.

Lucha contra los acólitos de Ylt. Esta es una lucha difícil para el grupo. Si la centinela no está y los PJs atacan sin previo aviso, todos los acólitos quedan Sorprendidos durante la primera ronda de combate. Los acólitos luchan hasta la muerte, creyendo que su sacrificio sirve a Ylt y a su plan maestro.

INTERIOR DE LA BÓVEDA

Más allá de las puertas de bronce se encuentra el corazón de la antigua fortaleza de los Vigilantes de la Verdad, ahora sede de los Ojos de Pala. Este hogar sagrado del aprendizaje y el conocimiento está en evidente decadencia. Sin embargo, la bóveda alberga valiosa información e historia, así como a un Vigilante de la Verdad que abraza una ambición desmedida. Las siguientes ubicaciones aparecen en el mapa 7.1.

Y5: LA BIBLIOTECA

Unas puertas de bronce separan el vestíbulo de entrada (zona Y4) de esta biblioteca, un auténtico templo del conocimiento. La puerta del otro extremo de la sala está rota y conecta con la antecámara (zona Y6).

La cámara que se extiende ante vosotros huele a textos antiguos y mohosos y está repleta de estanterías, escritorios y mesas grandes, cada una con una gran pila de libros. Una puerta metálica en la pared este está parcialmente abierta. Junto a ella, una de las piedras del muro ha sido retirada, dejando entrever un montón de maquinaria fabrial averiada.

En esta sala hay tres cuerpos: dos desplomados cerca de la puerta de bronce y uno sentado ante un escritorio. Todos están inmóviles.

Los cuerpos son los de un hombre iriali, una mujer alezi y un hombre thayleño. Todos visten túnicas verdes y presentan los ojos quemados típicos de las víctimas de las hojas esquir-ladas. El cuerpo de la mujer alezi está desplomado sobre el escritorio.

La maquinaria averiada es un fabrial destruido. Si un PJ tiene pericia en Manufactura de fabriles, o si supera una prueba de Manufactura CD 10, identifica el fabrial como una cerradura.

LOS LIBROS

Un PJ que examine los libros observará que los textos están elaborados con gran riqueza, pero la mayoría son tan antiguos que sus páginas se deshacen al abrirlos.

Los dos libros más cercanos al cuerpo de la mujer alezi, ambos en escritura iriali, son más recientes y aún legibles. La mujer pasó sus últimos momentos investigando, bajo presión, cómo liberar a los cantores en forma sombría. Si un PJ examina los libros, lee lo siguiente:

Dos libros yacen abiertos sobre el escritorio frente al cuerpo de la mujer sentada, ambos escritos en iriali. Más cerca de ella hay una página con notas y pasajes traducidos, escritos en escritura femenina alezi. Las notas son difíciles de leer, pero incluyen algunas frases legibles:

“Desde la llegada de la nueva tormenta, los cristales sombríos han brillado con una extraña luz violeta”.

“Ba-Ado-Mishram intentó crear una nueva forma, una forma sombría, pero sus esfuerzos fueron en vano”.

“Las formas físicas de los cantores fueron consumidas por su propio poder, tal como se decía que Yelig-nar consumía a sus huéspedes”.

“¿Podría un nuevo anfitrión albergar la Sombra Cognitiva de ese ser?”.

Las notas incluyen un boceto a mano de una gema en bruto, facetada y afilada en un extremo.

Si Axies está con el grupo y lee estas notas, las describe como una investigación sobre la Investidura, las formas Regias y los Deshechos. Teoriza que los Ojos de Pala deben estar intentando liberar a los cantores en forma sombría atrapados en las gemas. Si un PJ con pericia Oyente supera una prueba de Saber CD 12, recordará una antigua canción de los cantores que relata los acontecimientos históricos mencionados en la sección “Liberación de los cantores en forma sombría” al principio de este capítulo.

Los dos libros, escritos en iriali, son tratados sobre los antiguos enemigos de los Caballeros Radiantes: los Fusiónados, los regios y los Deshechos. Un PJ puede estudiar estos libros durante el tiempo de reposo para adquirir pericia en Fuerzas de Odium (consulta “Ideas para actividades de reposo” en el capítulo 9 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

Y6: LA ANTECÁMARA

La puerta rota de la biblioteca (zona Y5) conduce a este pasillito curvo. Al final se encuentra la Puerta de los Vigías, a través de la cual se llega a la bóveda de Pailiah (zona Y7).

Más allá de la puerta rota, un pasillo corto y curvo está iluminado por altas farolas de esferas. Murales descoloridos en las paredes representan una torre en las montañas, tan alta que rivaliza con los picos circundantes. Hace mucho tiempo, los murales debieron ser de colores vibrantes, pero ahora se han apagado, y algunas zonas han desaparecido por completo.

El pasillo termina en una imponente puerta de oro, plata y bronce con esmeraldas engastadas y tallada con glifos antiguos. Derrumbado junto a la puerta yace un cuerpo inmóvil.

Las farolas son robustas y pueden usarse para bloquear la puerta rota que da a la biblioteca.

Si un PJ tiene pericia en Caballeros Radiantes, o si supera una prueba de Saber CD 16, determinará que la torre representada en el mural es la ciudad perdida de Urithiru, un edificio legendario que data de la época de los Reinos Plateados.

El cuerpo junto a la puerta es el de un anciano iriali con barba dorada, túnica verde y los ojos apagados de alguien asesinado por una hoja esquir-lada: otra víctima del reciente golpe de Ylt.



PUERTA DE LOS VIGÍAS

La puerta está cerrada con un fabrial diseñado para permitir la entrada solo a los Vigilantes de la Verdad. Cuando los PJs se acercan a la puerta interior, el fabrial cobra vida. Lee lo siguiente:

Una delicada escritura está tallada en la piedra sobre la entrada:

“Para aquellos que sirven a la verdad”.

Inscritas en la propia puerta, con una escritura más sencilla, tres preguntas:

“¿Qué buscamos?”

“¿Quién, por encima del resto, debe ser honesto con los demás?”

“¿Qué hacemos con nuestro conocimiento, sin importar el precio a pagar?”

El borde de la puerta está decorado con glifos, cada uno de ellos con una pequeña esmeralda a su lado.

Cualquier personaje que sepa leer glifos reconocerá que los que bordean la puerta representan los siguientes conceptos: Vigilancia, Secreto, Poder, Mentor, Proteger, Conocimiento, Mercader, Cortar, Líder, Mantener, Spren, Contar, Verdad, Ocultar, Erudito, Recordar, Guerrero, Destino, Pasión y Honor.

Si un personaje interactúa con la puerta durante demasiado tiempo sin infundir una de las esmeraldas junto a un glifo, la puerta emite un zumbido amenazador. Un personaje puede gastar 1 punto de Investidura para infundir una esmeralda, haciéndola brillar. Si un PJ dispone de pericia en Manufactura de fabriales, o supera una prueba de Deducción CD 10, se da cuenta de que las esmeraldas pueden infundirse y que interactuar incorrectamente con la puerta desencadena una liberación de energía.

Para abrir la puerta, los PJs deben responder a las tres preguntas infundiendo las esmeraldas correspondientes a Verdad, Líder y Contar (en orden). Una vez hecho esto, todas las esmeraldas brillan y la puerta se abre, sus secciones de metal deslizándose como un complejo rompecabezas mecánico.

Si se infunden tres esmeraldas, pero alguna de las respuestas es incorrecta, o está en el orden incorrecto, la puerta vibra con poder, pero no se abre, y la luz de las esmeraldas se desvanece.

CÓMO SABER LAS RESPUESTAS

Un PJ puede responder a la primera pregunta si supera una prueba de Saber CD 12 sobre los Vigilantes de la Verdad. La dificultad de esta prueba aumenta a 14 y 16 para las siguientes preguntas. Si Kaiana está con el grupo, conoce la respuesta a la primera pregunta.

OTRAS TÁCTICAS

Un PJ que haya examinado el fabrial roto de la biblioteca (zona Y5) obtendrá una ventaja en cualquier prueba relacionada con esta cerradura fabrial. La puerta se puede abrir con relativa facilidad, pero al hacerlo se activan sus defensas. El grupo podría intentar lo siguiente:

Forzar la puerta. Forzar la puerta requiere superar una prueba de Atletismo CD 20 o atravesarla con una hoja esquirlada. Cualquiera de estas dos opciones abre la puerta, pero activa sus defensas.

Desactivar la cerradura. La cerradura se puede desactivar con una prueba de Manufactura o Hurto CD 15. Esto abre la puerta, pero activa sus defensas.

Engañar al fabrial. Con una prueba de Manufactura CD 15, un PJ puede modificar el fabrial, lo que le permite infundir las esmeraldas de la puerta directamente desde otra gema infusa en lugar de gastar Investidura para hacerlo.

LAS DEFENSAS DE LA PUERTA

Si las defensas de la puerta se activan, esta brilla con una luz intensa y desconcertante. Los personajes en la antecámara deben superar una prueba de Disciplina CD 18 o quedan Aturdidos. Este estado dura hasta la siguiente escena, al final de la primera ronda de combate.

Si el grupo fracasa tres veces al intentar abrir la puerta mediante cualquier método, incluyendo la infusión incorrecta de esmeraldas, la puerta se abre tras el tercer intento, pero activa sus defensas.



EL SALVADOR DE TODO

Llega el momento en el que el grupo debe enfrentarse a Ylt en la bóveda de Pailiah, donde sus seguidores más leales se preparan para liberar a los cantores en forma sombría. Sus visiones lo han convencido de que las formas sombrías serán poderosos aliados que podrán eliminar a los humanos en Rall Elorim y luego avanzar para despachar a los enemigos de Odium. Las siguientes ubicaciones aparecen en el mapa 7.1.

Y7: LA BÓVEDA DE PAILIAH

La Puerta de los Vigías en la antecámara (zona Y6) conduce directamente a la bóveda de Pailiah (representada con detalle en el mapa 7.2). La única otra salida es una puerta discreta y cerrada a la izquierda del estrado, que conduce a la cámara de Pailiah (zona Y8); durante la batalla, Pailiah permanece en esta cámara inaccesible, absorta en sus estudios.

Cuando el grupo entre en la bóveda, lee lo siguiente:

La bóveda es una sala de conferencias escalonada. Encima cuelga un ejemplar científico: el caparazón reconstruido de un grancaparazón.

Debajo, cada superficie está cubierta por un abrumador batiburrillo, no de antiguos fabriles ni de Esquirilas, sino de diversos objetos cotidianos: botas desgastadas, muñecas,

utensilios deslustrados y montones y más montones de cartas y diarios.

Ylt se encuentra sobre un estrado en el muro norte, flanqueado por sus acólitos. Os apunta con la hoja de Honor. “Vaya, pues parece que estaba escrito que llegaríamos a esto”.

Hace una pausa mientras su voz resuena en el espacio lúgubre, luego continúa.

“Debéis admitir que esta bóveda es una prueba innegable. Pala ha perdido el rumbo. Sus tesoros sagrados no son más que baratijas inútiles”. Charcos de furiaspren rojos brotan del suelo a su alrededor. “Los Vigilantes de la Verdad del pasado eran eruditos. No había nada enterrado que nosotros no hubiéramos desenterrado. Necesitamos ese impulso de nuevo; todos lo habéis visto. La tormenta eterna. Los Fusionados. Al principio, yo también me negué a asumir esta nueva realidad, aferrándome al pasado. Pero debemos aceptar que la Desolación Final ha llegado. Odium triunfará, y yo le serviré como un nuevo Heraldo de la Guerra y la Verdad”.

Si Kaiana está con el grupo, se enfrenta a Ylt, exigiéndole que se detenga. Intenta convencerlo de que su spren está corrompido, y que le llena la cabeza de confusas visiones de posibles futuros. No obstante, ni Kaiana ni los PJs logran persuadir a Ylt para que ceda. Lee lo siguiente para empezar el combate:

Ylt levanta la hoja de Honor. Sus cuatro seguidores alcanzan brillantes cristales violetas y, al unísono, se perforan el corazón con ellos. Sus ojos se marchitan, seguidos de sus cuerpos enteros, consumidos por las sombras humeantes que emanan de las gemas.

Los acólitos de Ylt se deforman y cambian, sus extremidades se vuelven sinuosas y amenazantes conforme Ylt avanza. “¡Soy el futuro de Roshar! ¡Soy su salvador, y lo ilumino en la oscuridad! ¡Soy su libertador, y limpio la podredumbre de su interior para sanarlo! ¡Soy todos los futuros, todas las victorias, y cada glorioso amanecer que se alza tras el estallido de las tormentas!”

El grupo debe detener a **Ylt** y a cuatro **fanáticos en forma sombría**. Si están presentes, Kaiana ayuda, pero Axies se niega a unirse al combate.

TÁCTICAS

Ylt es un luchador astuto que se vale de sus visiones para obtener ventaja. Consume la Investidura con avidez y ataca sin descanso, primero a otros potenciadores y luego a quien su ego dictamina. Lucha a muerte.

Los fanáticos en forma sombría usan su Arrastre por las sombras (►) para eludir a los combatientes de primera línea y atacar a los personajes en la retaguardia, así como para aislar a los personajes cuerpo a cuerpo que intentan atacar en grupo a Ylt. Su objetivo son los personajes humanos, no los cantores.



EL TERCER IDEAL DE YLT

Si la salud de Ylt se ve reducida a 30, desesperado, grita el Tercer Ideal de los Vigilantes de la Verdad: “¡Revelaré la verdad a todos los que la buscan!” Al hacerlo, obtiene los efectos indicados en “Acciones del Tercer Ideal” de su conjunto de características.

Estos efectos hacen que quede Empoderado, otorgándole una ventaja en todas las pruebas y recargando su Investidura al máximo al comienzo de cada uno de sus turnos. Además, ahora puede invocar a Tyche como una hoja esquilada Radiante; elige hacerlo en forma de hacha de batalla, con la que puede realizar Acometidas con la mano secundaria.

EFFECTOS DEL CAMPO DE BATALLA

Los siguientes efectos están activos en este combate:

Estanterías y sombras. Varias estanterías grandes bloquean la luz de las lámparas de esferas del estrado, creando zonas de sombras oscuras (mostradas en el mapa 7.2). Los fanáticos en forma sombría se valen de estas sombras para sus poderes. Los PJs pueden destruir las zonas sombrías llenándolas de luz o al Usar una habilidad (►) para hacer una prueba de Atletismo CD 12 y derribar las estanterías.

Pasados y destinos. El poder de Ylt florece en ilusiones del futuro hechas de luz brillante que se manifiestan a su alrededor al comienzo de cada ronda. En su turno, un personaje puede elegir asomarse a una de ellas como ► para subir la apuesta en una tirada.

Desorden. La bóveda está cubierta de objetos desordenados, lo que convierte el suelo en terreno difícil.

Concha del grancaparazón. El caparazón reconstruido del grancaparazón está suspendido del techo por cables de acero. Cuelga a 6 metros del suelo y mide 18 metros de largo y 6 metros de ancho.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla Oportunidades y Complicaciones de la bóveda como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE LA BÓVEDA

Resultado	Ejemplo
⬢	Los PJs desafían el destino que Ylt ha previsto. Ylt pierde 1 punto de concentración y la siguiente prueba de ataque contra él obtiene una ventaja.
⬢ ◯ ✨	Un disparo errado impacta en las cuerdas que sostienen al grancaparazón sobre sus cabezas, y este cae parcialmente. Los personajes que se encuentran bajo la concha deben superar una prueba de Agilidad CD 15 (mediante la reacción Evitar peligro) o sufren 14 (4d6) de daño por golpe y quedan Inmovilizados. Un personaje Inmovilizado, u otro personaje en su cercanía, puede Usar una habilidad (►) para realizar una prueba de Atletismo CD 15, y hacer que quede liberado si la supera.
✨	Ylt prevé las acciones de un PJ y se prepara para ellas. Hasta el final de la siguiente ronda, añade una desventaja a todas las pruebas de ataque realizadas por un PJ de su elección.

REPERCUSIONES

Los fanáticos en forma sombría e Ylt luchan a muerte.

Cuando Ylt es derrotado, la *hoja de Honor de Taln* cae al suelo. Si Kaiana está con el grupo, se sienta junto al cadáver de Ylt, llorando su muerte y furiosa con él por haber perdido el rumbo.

Al derrotar a los fanáticos en forma sombría, se liberan sombraspren, un tipo de spren increíblemente raro, originalmente utilizado para crear a los regios en forma sombría. Si Axies está con el grupo, estudia con entusiasmo a los sombraspren, considerando su “expedición de investigación” un éxito rotundo.

El grupo puede recuperar la hoja de Honor, pero la intervención de Pailiah les impide llevársela inmediatamente; avanzan a “La propia Heraldo”.

TYCHE

Tras la batalla, Tyche (él), el brumaspren Iluminado de Ylt, aparece y llora su pérdida. Tyche cobra forma como una estructura cristalina roja y revela que, aunque amaba a Ylt, agradece la intervención del grupo. No pudo evitar que Ylt abusara de las visiones que le proporcionaba su vínculo, y las decisiones que tomó le causaron mucho dolor. Tyche se muestra reacio a vincularse con alguien inmediatamente, pero si intuye que un PJ podría manejar mejor las visiones que es capaz de proporcionar, lo sigue.

Tyche no es maligno, pero le teme profundamente al futuro y suele analizar en demasía las visiones que le ofrece a su Radiante, presentando la perspectiva más pesimista de las que dispone.

MAPA 7.2: LA BÓVEDA DE PAILIAH



Y8: LA CÁMARA DE PAILIAH

Esta pequeña cámara al oeste de la bóveda es el estudio personal de Pailiah. Un sencillo escritorio de piedra tallado en la pared se encuentra junto a una lujosa silla de lectura. Sobre el escritorio hay útiles de escritura y buenas herramientas, incluyendo instrumentos de medición, una lupa y una balanza. En una especie de jaula de cristal se encuentran tres objetos destinados al estudio y la clasificación: un guante de seda, un par de dados y un cuenco agrietado.

Pailiah permanece en esta habitación hasta que Ylt es derrotado, y entonces aparece (consulta “La propia Herald”).

LA PROPIA HERALDO

Tras la derrota de Ylt, Pailiah (ella) entra con cuidado en la bóveda desde su cámara (zona Y8). El grupo tiene la oportunidad de hablar con ella e intentar convencerla de que se reencontre con el mundo. Lee lo siguiente:

“Oh”. Una suave y rica voz femenina resuena en las paredes de la bóveda llena de tesoros. Una puerta junto al estrado se abre y una mujer de piel bronceada, pelo negro largo y ondulado, ojos verdes brillantes y un vestido esmeralda suelto con detalles dorados, entra en la bóveda. Con cuidado, pasa por encima de un espejo de mano y una copa de plata volcada. “Ylt... ojalá no lo hubieras hecho”.

Se acerca a su lado y se agacha sobre él, recorriéndolo con la mirada como si buscara algo. De su bolsillo, saca un peine curvo de marfil. “Esto servirá”, murmura para sí misma. “Me gustaría recordarte así. A Ylt y su hermoso cabello dorado, que una vez estuvo tan bien cuidado”.

Su mirada recorre su bóveda mientras se da la vuelta, buscando un lugar donde exhibirlo. Finalmente, sus ojos se posan en vosotros y recuerda que hay otras personas presentes. “Vinisteis a detener a Ylt”, dice. “¿Por qué?”

Pailiah es una figura trágica, encerrada en sí misma desde hace mucho tiempo. Si Axies está con el grupo, se queda callado, pero la observa con un aire curioso y erudito. Kaiana se siente abrumada al principio, pero se une a la conversación una vez que Pailiah cobra impulso, hablando en nombre de los acólitos de los Ojos de Pala que Pailiah no logró proteger.

QUÉ COMPARTE PAILIAH

Pailiah puede responder a las siguientes preguntas:

¿Cuál era tu relación con Ylt? “Era un líder con talento.

Como prefiero los estudios a la administración, estaba encantada de que me ayudara. Él planificaba el futuro mientras yo preservaba el pasado. Trabajábamos bien juntos. Creía que nuestras diferencias eran lo que nos hacía fuertes, pero no sabía que Odium le susurraba al oído”.

¿Qué debemos hacer con la hoja de Honor de Taln?

“Esta hoja es un recordatorio de una promesa rota. Un recordatorio del dolor que soportó el querido Taln. No debe ser olvidada, pero no quiero empuñarla ni tenerla bajo mi custodia”.

¿Qué es este lugar? “Es una especie de biblioteca. Estos objetos fueron creados, conservados, usados, amados y transmitidos por quienes ya no están. Nos llegan de todo Roshar y de todos los milenios. Están aquí para que no sean olvidados”.

¿Qué nos puedes contar sobre la historia? Si el grupo le pregunta sobre las Desolaciones o la historia de los Heraldos, Pailiah mira a lo lejos, perdida en el pasado, durante unos largos instantes. No responde y cambia de tema.

PARA VOLVER A ENCENDER LA LLAMA DEL CONOCIMIENTO

Pailiah se encuentra en un estado más lúcido y accesible de lo que ha estado en años. La pérdida de Ylt, la llegada de la tormenta eterna y la visión de la hoja de Honor de Taln la han llevado a un punto en el que podría volver a asumir responsabilidades o caer aún más en su declive.

Si el grupo intenta animar a Pailiah a reconectarse con el mundo exterior, liderar a los Ojos de Pala o incluso reconstruir la orden perdida de los Vigilantes de la Verdad, pueden intentar convencerla con una conversación (consulta “Resolución de la conversación”).

RESISTIRSE A LA INFLUENCIA

Esta aventura no proporciona un conjunto de características para Pailiah, pero para esta conversación, cada prueba para influir en ella tiene una CD de 17 y ella gasta hasta 8 puntos de concentración para resistirse a la influencia.

Los PJs descubren que cede con mayor facilidad a los argumentos que exponen la destrucción de pueblos, culturas y conocimientos. Pailiah se resistirá a cualquier argumento que sugiera su implicación personal en los acontecimientos, y se volverá apática y desanimada si se la confronta con acusaciones o ira.

CÓMO INSPIRAR A PAILIAH

Durante esta conversación, el grupo podría intentar esgrimir argumentos o líneas de discusión como las siguientes:

Tus acólitos necesitan alguien que los lidere. Pailiah rehúye hablar de deber y juramentos, incluyendo las presiones para asumir la responsabilidad por las acciones de Ylt. Su incomodidad se manifiesta como desapego o distracción. Si un PJ falla una prueba relacionada, insiste obstinadamente en que ya ha sido sometida a pruebas y que no le interesan. Está cansada. Pailiah dedica su concentración a resistirse a los argumentos que la incitan a asumir la responsabilidad por las acciones de los demás o a liderar. Sin embargo, está abierta a sugerencias para empoderar a otra persona, como Kaiana, para liderar.

Compartir sentimentalismo. Si un PJ expresa sentimentalismo, como compartir un objeto preciado o un recuerdo en su argumentación, o considera sinceramente que la colección de Pailiah es valiosa, obtiene una ventaja en todas las pruebas posteriores. Una vez superada una prueba como esta, Pailiah se muestra receptiva a sus argumentos y ya no se resiste a las pruebas que la animan a involucrarse personalmente.

Salvar pueblos, culturas y vidas. Pailiah es receptiva a los argumentos sobre la preservación del conocimiento y la historia. Participa con entusiasmo en los debates sobre la mejor manera de proteger los centros de conocimiento y aprendizaje, pero señala rápidamente los fallos en las sugerencias del grupo. Si considera que las contribuciones de los personajes son insuficientes, se vuelve retraída e introspectiva. Este es un buen momento para subir la apuesta.

El verdadero nombre de Pailiah. Si los personajes tuvieron éxito en su conversación con Nale en el capítulo 5, es posible que hayan averiguado el verdadero nombre de Pailiah: Pralla. Si se dirigen a ella usando ese nombre, pierde 2 puntos de concentración.

Si un PJ atiende a las necesidades de los acólitos restantes de los Ojos de Pala, esa prueba obtiene una ventaja de Kaiana, ya que argumenta que Pailiah debe garantizar un liderazgo pacífico para los acólitos de los Ojos de Pala que la siguen.



CÓMO INTERPRETAR A PAILIAH

Rasgos: distante, absorta, sentimental.

Meta: recordar a los demás a través de los objetos que dejan atrás.

Aspecto: Pailiah ("PAY-lee-uh", ella) es una humana de piel bronceada, pelo negro largo y ojos de color verde esmeralda. Lleva un vestido verde y dorado fluido y muy bien confeccionado.

En los años posteriores a la ruptura del Juramento, Pailiah se ha vuelto retraída, dedicándose al estudio en solitario. Aunque se la asocia con el aprendizaje y la generosidad, ha comenzado a obsesionarse con preservar la historia y los recuerdos de las personas mediante la recolección de objetos significativos para ellas.

Dada su naturaleza casi inmortal, Pailiah puede parecer una persona orgullosa e insensible, pero puede volverse melancólica, sombría y nostálgica con la misma facilidad. Si bien antaño fue una figura poderosa que impulsaba el progreso en Roshar, ahora vive atrapada en el pasado.

Si un personaje obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación, usa la tabla de Oportunidades y Complicaciones de Pailiah como inspiración.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES DE PAILIAH

Resultado	Ejemplo
	Pailiah se conmueve especialmente por una discusión y pierde 2 puntos de concentración.
	Pailiah se centra en un PJ, ignorando a todos los demás hasta que ese PJ supera una prueba.

RESOLUCIÓN DE LA CONVERSACIÓN

La conversación tiene éxito si el grupo convence a Pailiah de volver a participar en los acontecimientos del mundo, ya sea presentando argumentos especialmente convincentes o porque Pailiah ya no tiene la concentración suficiente para resistirse a la influencia. Si el grupo no es convincente y fracasa en varios intentos de inspirar a Pailiah, esta se distrae con los objetos de su bóveda y la conversación termina en fracaso.

Éxito. Pailiah está convencida de que ha llegado el momento de volver a involucrarse en los acontecimientos de Roshar. Utiliza los argumentos e intenciones del grupo para guiar este desenlace. Pailiah actúa de forma conservadora, pero actúa.

Fracaso. Pailiah se alejará y examinará su colección, negándose a aceptar más argumentos que quieran hacer que cambie. Lee lo siguiente:

La Heraldo se queda en silencio, con la mirada perdida. Se acerca a uno de sus estantes y saca un brazalete de plata deslustrado. “¿Veis esto? Perteneció a un alma valiente y fuerte de Rira hace doscientos dieciséis años. Si no estoy aquí, ¿quién recordará estas cosas? Soy necesaria”.

UN ÚLTIMO FAVOR

Tanto si la conversación tiene éxito como si no, Pailiah pide un último favor a los PJs. Lee lo siguiente:

“Conocisteis a Taln, ¿no es así?”. Extiende la mano hacia la hoja de Honor, respirando profundamente, como si quisiera dejar grabado el recuerdo. “Habladme de él. Y... ¿podrías darme algo vuestro? Para poder recordaros...”

Si los PJs aceptan, Pailiah acepta cualquier objeto que le ofrecen. Cuanto más personal es, más contenta se siente. Si los PJs la rechazan, la tristeza se dibuja en su rostro, pero acepta con un gesto de la cabeza.

PRESENTES DE LA BÓVEDA

Cuando el grupo está ya listo para abandonar la bóveda, Pailiah le pide a cada personaje que elija alguno de sus tesoros para recordarla. La tabla Tesoros de Pailiah muestra las posibles opciones.

TESOROS DE PAILIAH

Objeto	Valor
Una vieja caja de música que reproduce una canción de cuna alezi.	125 mc
Un delicado broche con forma de nenúfar y adornado con joyas.	175 mc
Una estatuilla de obsidiana de un orgulloso ryshadio con melena trenzada.	200 mc
Un reloj de arena cuya arena es una gema corazón molida hasta convertirse en polvo fino.	250 mc
Un cuadro de dos peces kolgril nadando uno alrededor del otro con pinturas metálicas.	325 mc
Un tapiz tejido a mano que representa la Hierocracia.	350 mc
Gemas de archivo que, al activarse, proporcionan conocimiento sobre los Fusiónados o los Caballeros Radiantes.	Incalculable

EPÍLOGO

Cuando el grupo abandone Rall Elorim, lee lo siguiente para cerrar esta aventura:

Salís de las profundidades para enfrentaros a un mundo distinto. La tormenta eterna ruge sobre el continente. Los Heraldos caminan entre vosotros. El Roshar que tenéis ante vuestros ojos nunca volverá a ser el mismo.

Mientras las aguas de las Cataratas de la Tormenta se alzan tras vosotros, sabéis que una cosa es segura: Taszo-hijo-Clutio estaría orgulloso si supiera lo lejos que habéis llegado.

Habéis demostrado que los caminapiedras pueden cumplir sus juramentos, y la risa estruendosa de Po’ahu confirma su aprobación.

Solo queda una pregunta por responder: ¿y ahora, qué?

A partir de aquí, debería ser sencillo concluir la aventura. El grupo puede devolver la hoja de Honor a Shinovar para obtener su recompensa (consulta “Rumbo a Shinovar”) o quedarse con la hoja (consulta “Nos quedamos con la hoja”). Si los PJs entablaron amistad con Kaiana, ella podría decidir viajar con ellos; si no, se queda con Pailiah. Axies parte en busca de más spren únicos.

¡Pero las aventuras del grupo no tienen por qué acabarse aquí, si no queréis! Consulta “Cómo continuar con vuestra campaña” para obtener ideas para futuros arcos argumentales.

RUMBO A SHINOVAR

Si los PJs completan su misión y devuelven la hoja de Honor a Shinovar, pueden viajar al oeste por mar. Allí, Rit-hija-Clutio (ella), la hermana mayor de Taszo, custodia la hoja de Honor y ofrece a los personajes recompensas para el rango 2 (consulta el capítulo 8 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

Estas recompensas podrían incluir objetos de valor incalculable, como una hoja esquirlada, una gran suma de 2000 marcos, un fabrial antiguo único que otorga acceso a la potencia de Cohesión o compañeros animales exclusivos de Shinovar.

Entre las recompensas menos tangibles se incluyen la profundización de los vínculos spren, un nuevo vínculo spren para un PJ que aún no lo tiene, o cumplir los requisitos para convertirse en el jinete elegido por un ryshadio.

NOS QUEDAMOS CON LA HOJA

En las novelas de *El Archivo de las Tormentas*, la hoja de Honor de Taln se lleva de vuelta a Shinovar. Esta aventura rellena los huecos de cómo, dónde y por qué ocurrieron estos acontecimientos. Sin embargo, si queréis, los jugadores y tú podéis romper con el canon: ¡esta historia es vuestra! Si los PJs quieren conservar la hoja de Honor o dejársela a Pailiah, permíteselo. Es el relato que quieren contar.

Si el grupo conserva la hoja de Honor, figuras poderosas de Roshar acabarán viniendo a buscarla; figuras como Nale, Ishar, los chamanes de piedra o Liss.

CÓMO CONTINUAR CON VUESTRA CAMPAÑA

Tras su conversación con Pailiah, los personajes ascienden al nivel 8, al haber desempeñado un papel clave en la lucha contra Odium. Con el inicio de la Auténtica Desolación, los personajes tienen muchas opciones para proceder:

- ♦ Volver a Rall Elorim para ayudar a la resistencia.
- ♦ Unirse a los Caballeros Radiantes, reconstituidos en Urithiru.
- ♦ Encontrar a Nale y colaborar con los Rompedores del Cielo.
- ♦ Volver a Alezkar o Azir, ahora asediados por las fuerzas de Odium.
- ♦ Viajar por Roshar, ayudando a las comunidades y pueblos devastados por la tormenta eterna.
- ♦ Luchar contra Odium por su cuenta, con o sin la ayuda de la Coalición de Dalinar.
- ♦ Crear vínculos con Tyche y descubrir las maquinaciones de Sja-anat, la Tomadora de Secretos.

LA VEGETACIÓN ESTÁ EXTRAÑAMENTE QUIETA
EN LA AISLADA NACIÓN DE SHINOVAR.



ADVERSARIOS

Este apéndice enumera todos los adversarios que aparecen en la aventura *Caminapiedras*, presentándolos en orden alfabético.

ANGUILA AÉREA

Las anguilas aéreas son criaturas anfibias que se sienten tan cómodas en el aire como en el agua. Son largas y delgadas, con una aleta dorsal que recorre todo su cuerpo, acompañada de aletas similares a alas a cada lado. Fuera del agua, se mantienen en el aire gracias a bolsas de gas hinchables bajo las aletas laterales. La mayoría de las anguilas aéreas adultas alcanzan los 1,20 o 1,50 metros de largo, pero las anguilas aéreas mayores, muy raras, pueden alcanzar los 2,10 o 2,40 metros. Si bien son carnívoras, se alimentan principalmente de pequeños mamíferos terrestres y peces, y rara vez atacan a los humanos. Viajan solas o en manada y cazan desde el aire, vaciando sus bolsas de gas y lanzándose en picado hacia sus presas. Después de lanzarse, las anguilas aéreas deben dedicar tiempo a digerir a sus presas y rellenar sus bolsas antes de poder volver a volar.

Las anguilas aéreas suelen estar acompañadas por suertes en forma de punta de flecha blanca que nadan en bancos a su alrededor.

Las anguilas aéreas se elevan por encima de los mares de Roshar.



ANGUILA AÉREA

Secuaz de rango 1 – Animal Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	0	11	1	3	13	0

Salud: 12 (9 a 15)

Concentración: 3

Investidura: 0

Movimiento: 3 m, volar 9 m, nadar 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +4, Sigilo +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos mejorados. La anguila aérea obtiene una ventaja en pruebas basadas en la vista que no son ataques.

Secuaz. La anguila aérea es derrotada inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Resbaladiza. La anguila aérea no provoca Acometidas reactivas mientras nada

ACCIONES

► **Mordisco.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) por laceración y si el objetivo es Mediano o menor, la anguila aérea puede gastar 1 punto de concentración para envolverse en el cuerpo del objetivo. Si lo hace, este queda Retenido, la anguila aérea se aferra al objetivo y no puede usar su Mordisco contra otro objetivo hasta que suelta al actual. Como ►, el objetivo Retenido o un personaje situado a 1,5 metros o menos de la anguila aérea puede realizar una prueba de Atletismo CD 12 para obligarla a soltar al objetivo si la supera.

► **Bomba en picado.** La anguila aérea se desplaza volando hasta 18 metros en dirección a un objetivo que puede sentir en tierra y luego usa su Mordisco contra él. Este ataque obtiene una ventaja. Después de usar esta acción, no puede volver a volar hasta el final de la escena.

ANGUILA AÉREA MAYOR

Rival de rango 1 – Animal Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	16	3	0	11	1	3	13	0

Salud: 24 (19 a 29) Concentración: 3 Inestabilidad: 0

Movimiento: 3 m, volar 9 m, nadar 12 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Atletismo +3, Sigilo +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos aumentados. La anguila aérea obtiene una ventaja en pruebas basadas en la vista que no son ataques.

Resbaladiza. La anguila aérea no provoca Acometidas reactivas mientras nada.

ACCIONES

► **Mordisco.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) por laceración y si el objetivo es Mediano o menor, puede gastar 1 punto de concentración para envolverse en el cuerpo del objetivo. Si lo hace, este queda Retenido, la anguila aérea se aferra al objetivo y no puede usar su Mordisco contra otro objetivo hasta que suelta al actual. Como [1 action], el objetivo Retenido o un personaje situado a 1,5 metros o menos de la anguila aérea puede realizar una prueba de Atletismo CD 14 para obligarla a soltar al objetivo si la supera.

►► **Bomba en picado.** La anguila aérea mayor se desplaza volando hasta 18 metros en dirección a un objetivo que puede sentir en tierra, sin activar Acometidas de reacción, y luego usa su Mordisco contra él. Este ataque obtiene una ventaja. Después de usar esta acción, la anguila aérea no puede volver a volar hasta el final de la escena.

►►► **Constreñir.** La anguila aérea mayor estruja a un enemigo al que tiene Retenido, infligiendo 15 (3d6 + 5) de daño por golpe.

TÁCTICAS DE LA ANGUILA AÉREA

Una **anguila aérea** permanece en vuelo y oculta hasta que elige un objetivo. Entonces, usa Bomba en picado para morder y sujetar a su presa. En el raro caso de que una **anguila aérea mayor** ataque a un objetivo más grande, usará Bomba en picado y luego Constreñir contra su presa Retenida, con la esperanza de obtener una cena fácil.



En circunstancias normales, las anguilas aéreas nunca atacan a los humanos.

ARQUERO

Se pueden encontrar arqueros por todo Roshar, desde las filas de los conflictos militares hasta los grupos más pequeños de mercenarios.

ARQUERO

Secuaz de Rango 1 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	13	1	2	13	1	2	13	1

Salud: 12 (9 a 15)

Concentración: 3

Investidura: 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +3, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Disciplina +3

Habilidades espirituales: Percepción +4, Supervivencia +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Secuaz. El arquero es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

ACCIONES

► **Acometida: Cuchillo.** Ataque +3, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) por laceración.

► **Acometida: Arco largo.** Ataque +4, alcance 45/180 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) por laceración.

► **Apuntar.** En el primer turno del arquero de cada escena, si no está Sorprendido, puede usar la acción Obtener ventaja como ►.

↩ **Disparo paralizante (Coste: 1 punto de concentración).** Si un enemigo al que el arquero puede sentir se mueve mientras está a menos de 45 metros, sufre un ataque con el Arco largo. Si impacta, el objetivo sufre los efectos correspondientes y también queda Inmovilizado hasta el final del siguiente turno del arquero.

TÁCTICAS DEL ARQUERO

Los soldados están entrenados para ser eficaces en el campo de batalla con sus funciones especializadas. Un **arquero** combate a distancia, utilizando Disparo paralizante para conseguir superioridad inmediatamente y luego sigue con el Arco largo.





AXIES

Axies, el Coleccionista, es un siah aimiano, una misteriosa especie de humanoides que antaño poblaron la nación insular de Aimia. Axies puede cambiar de forma sutilmente, lo que le permite “tatuarse” notas de investigación en su propio cuerpo. No envejece y es difícil de matar físicamente. Para más información sobre Axies, consulta “Personajes principales” en la introducción de este libro.

AXIES

Rival de rango 3 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	17	4	6	20	4	6	19	3

Salud: 60 (40 a 72) **Concentración:** 6 **Investidura:** 0
Movimiento: 9 m

Inmunidades: Afligido, Agotado, Aturdido, Inconsciente

Sentidos: 15 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +6, Hurto +8, Sigilo +8

Habilidades cognitivas: Deducción +8, Disciplina +5, Saber +10

Habilidades espirituales: Engaño +5, Percepción +10,

Perspicacia +10

Idiomas: todos

RASGOS

Inmortal. Axies no puede morir por envejecimiento, causas naturales ni lesiones físicas. Si su salud se reduce a 0, no sufre lesiones y recupera 20 (5d8) de salud al comienzo de su siguiente turno.

Maldición de la amabilidad. Axies tiene que subir la apuesta al realizar una prueba de habilidad arriesgada o difícil, y sufre una desventaja en todas las tiradas del dado de trama.

ACCIONES

► **Acometida: Sin armas.** Ataque +3, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por golpe. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) por golpe.

► **Dato curioso (Cuesta 1 punto de concentración).** Axies elige un aliado al que puede influir situado a 6 metros o menos, hace una prueba de Saber CD 15 y sube la apuesta. Si la supera, el aliado elegido obtiene 2 puntos de concentración. Tanto si la prueba tiene éxito como si falla, con , la siguiente prueba de ese aliado obtiene una ventaja, y con , su siguiente prueba sufre una desventaja.

► **Cambiar de forma (Cuesta 1 punto de concentración).** Axies cambia sus rasgos para ocultar su identidad. Mientras está disfrazado de esta manera, cualquier prueba que trata de ver a través de su forma alterada sufre una desventaja. Este disfraz termina cuando Axies lo decide o cuando su concentración se reduce a 0.

TÁCTICAS DE AXIES

A pesar de su inmortalidad, **Axies** es un erudito que prefiere evitar cualquier tipo de conflicto físico. Si se ve envuelto en una pelea, generalmente no ayuda en nada. Siempre está dispuesto a aportar su Dato curioso para compartir conocimientos arcanos sobre los spren, pero es probable que su rasgo Maldición de la amabilidad haga que sus palabras puedan distraer a sus aliados.

BANDIDO

Secuaz de Rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	12	1	1	11	0	2	13	1

Salud: 11 (8 a 14) Concentración: 2 Inestabilidad: 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +3, Armamento ligero +2, Atletismo +3

Habilidades cognitivas: Disciplina +1, Intimidación +3

Habilidades espirituales: Percepción +3, Supervivencia +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Secuaz. El bandido es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Inercia. Si el bandido se mueve al menos 3 metros en línea recta hacia un objetivo y luego le ataca con la Maza en ese turno, obtiene una ventaja en el ataque.

ACCIONES

► **Acometida: Maza.** Ataque +2, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) por golpe.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +2, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) por laceración.

► **Derribar (Coste: 1 punto de concentración).** El bandido hace una prueba de Atletismo contra un objetivo que se encuentra a 1,5 metros o menos, enfrentándose a Atletismo o Agilidad, a elección del objetivo. Si el bandido supera la prueba, el objetivo queda Tumbado.

BANDIDO

Los bandidos son una amenaza constante en las Montañas Irreclamadas, y suelen atacar a las caravanas de mercaderes que se dirigen a los campamentos de guerra alezi. Tras el derrocamiento de la Reina Bandida en Rathalas por parte de Ylt, sus ataques se han vuelto más violentos.

TÁCTICAS DEL BANDIDO

Un **bandido** es un atacante sencillo pero eficaz. Utiliza el Arco corto desde lejos para mermar la salud de los caravaneros desprevenidos a medida que se acerca. Cuando llega a la distancia adecuada, carga contra su objetivo para obtener Inercia y luego lo debilita sin piedad con la Maza. Tras derrotar a los civiles (y, por lo general, acabar con su vida), se marcha con el botín.



ARTUR MÓSCA (IZQUIERDA); ANTTI HAKOSAARI (DERECHA)

BERSÉRKER DE LA EMOCIÓN

La Emoción es un fenómeno descrito como una voluntad intensa de competir y ganar. Los soldados alezi son las personas que más la buscan y experimentan. Quienes se entregan a la Emoción en el fragor de la batalla son bersérkers de la Emoción.

TÁCTICAS DEL BERSÉRKER DE LA EMOCIÓN

Un **bersérker de la Emoción** se lanza a la batalla sin inmutarse ante enemigos formidables y estructuras defensivas. Lucha con una ferocidad alarmante, utilizando Furia bersérker y Golpe con escudo para abrirse camino, sin preocuparse de si hay amigos o enemigos a su paso.

BERSÉRKER DE LA EMOCIÓN

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	1	14	3	2	14	2

Salud: 22 (18 a 26)

Concentración: 5

Investidura: 0

Desvío: 2 (coraza)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +4, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Intimidación +5

Habilidades espirituales: Liderazgo +3, Percepción +4

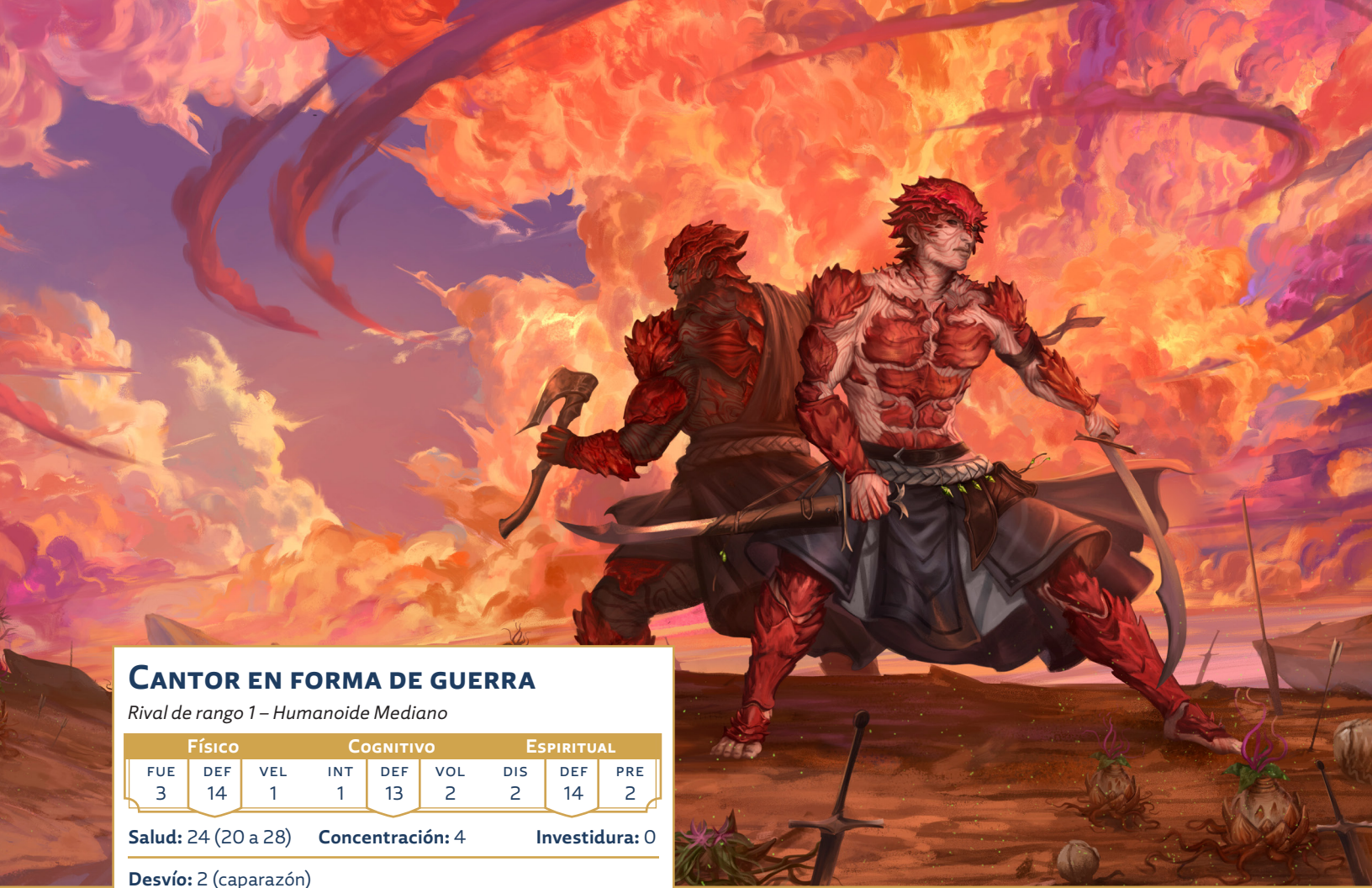
Idiomas: según la cultura

RASGOS

Emoción infecciosa. Cuando un enemigo saca  en una prueba de ataque contra el bersérker, dicho enemigo obtiene una bonificación de +3 a esa tirada de d20. Independientemente de si el ataque impacta o falla, si hay otros personajes situados a 1,5 metros o menos del bersérker, el enemigo debe elegir uno. El ataque del enemigo también provoca un rasguño al personaje elegido (sin gastar concentración).

ACCIONES

- **Acometida: Espada larga.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) por laceración y, si el objetivo está Tumbado, sufre 4 (1d8) de daño adicional.
- **Acometida: Daga.** Ataque +3, alcance 6/18 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) por laceración.
- **Golpe con escudo (Coste: 1 punto de concentración).** El bersérker hace una prueba de Atletismo contra la Defensa física de un personaje Grande o de menor tamaño situado a 1,5 metros o menos, dejándolo Tumbado si tiene éxito.
- **Furia bersérker (Coste: 2 puntos de concentración).** La Emoción impulsa al bersérker. Su siguiente Acometida tiene como objetivo a todos los personajes que están a 1,5 metros o menos e inflige 3 (1d6) de daño adicional con un impacto.
- ➡ **Arremeter (Coste: 1 punto de concentración).** Después de ser atacado por un enemigo situado a 1,5 metros o menos, el bersérker inflige 4 (1d8) de daño por laceración al atacante.



CANTOR EN FORMA DE GUERRA

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	14	1	1	13	2	2	14	2

Salud: 24 (20 a 28) Concentración: 4 Inestabilidad: 0

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +5, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Disciplina +5, Intimidación +4

Habilidades espirituales: Liderazgo +4, Percepción +4

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Caparazón externo. La forma de guerra puede emplear su caparazón como escudo, lo que le permite usar la acción Prevenirse.

Experiencia marcial. El cantor en forma de guerra puede usar la acción Acometida dos veces en su turno.

ACCIONES

► **Acometida: Hacha.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. El cantor en forma de guerra puede saltar hasta 3 metros antes o después de realizar este ataque. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 7 (1d6+ 4) por laceración.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +3, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) por laceración.

↻ **Coordinación en pareja de guerra (Coste: 1 punto de concentración).** Después de que otro cantor en forma de guerra situado a 1,5 metros o menos realice la acción Moverse, este cantor se desplazará hasta su valor de movimiento, terminándolo a 1,5 metros del primero.

CANTOR EN FORMA DE GUERRA

En los brutales enfrentamientos en las Llanuras Quebradas, la mayoría de los cantores han adoptado la forma de guerra, una forma de cantor adecuada para la brutalidad del combate. Los cantores en forma de guerra tienen una gruesa armadura de caparazón y su fuerza y resistencia son mayores que las de los cantores en otras formas.

TÁCTICAS DEL CANTOR EN FORMA DE GUERRA

Un **cantor de forma de guerra** es un combatiente de una eficacia brutal, especialmente cuando lucha junto a su pareja de guerra, que tiene la misma forma. Las parejas de guerra se lanzan sobre un objetivo usando Coordinación en pareja de guerra y Experiencia marcial, lanzando varios ataques de Hacha contra un solo enemigo para abatirlo. En un aprieto, confía en su Caparazón externo para protegerse de una embestida mientras su pareja de guerra sigue luchando.

CANTOR EN FORMA DIESTRA

La forma diestra es una forma de cantor adecuada para tareas que requieren concentración, velocidad y destreza. Los cantores en esta forma son ágiles, carecen de caparazón y tienen mechones de pelo más largos.



CANTOR EN FORMA DIESTRA

Rival de Rango 1 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	3	15	2	3	15	2

Salud: 20 (15 a 25) Concentración: 4 Investidura: 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +5, Sigilo +4

Habilidades cognitivas: Deducción +5, Manufactura +4, Saber +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +5

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Velocidad letal. Al inicio de cada escena, si el cantor en forma diestra no está Sorprendido, puede jugar un turno rápido antes que cualquier otro personaje (no cuenta como su turno en esta ronda).

Sentidos agudos. El cantor en forma diestra puede gastar 1 punto de concentración para obtener una ventaja en una prueba de Percepción (no requiere acción).

ACCIONES

► **Acometida: Maza.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por golpe.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +5, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por laceración.

►► **Objetivo marcado (Coste: 2 puntos de concentración).** El cantor en forma diestra elige a un enemigo al que puede sentir situado a 36 metros o menos. Durante 1 hora, cuando impacta al enemigo elegido con un ataque con arma, inflige 3 (1d6) de daño adicional. Además, obtiene una ventaja en las pruebas de Supervivencia para rastrear a dicho enemigo.

TÁCTICAS DEL CANTOR EN FORMA DIESTRA

Aunque los **cantores en forma diestra** rara vez luchan, son expertos en rastrear criaturas y reconocer el terreno, y pueden explotar fácilmente la debilidad de un enemigo usando la acción Objetivo marcado.

CAPARÁCARO

Secuaz de Rango 1 – Animal Pequeño

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	13	1	0	11	1	2	12	0

Salud: 9 (7 a 11)

Concentración: 3

Investidura: 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Sigilo +3

Habilidades espirituales: Percepción +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Secuaz. El caparácaro es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Camuflaje agreste. Un caparácaro al que no se ha detectado obtiene una ventaja en las pruebas de ataque. Mientras está inmóvil, es casi indistinguible de una roca normal, por lo que identificarle requiere superar una prueba de Supervivencia CD 14. Esta prueba sufre una desventaja cuando el caparácaro está a cubierto o en un área donde el sentido principal de quien lo busca está ofuscado.

ACCIONES

►► **Acometida: Pinzas.** Ataque +2, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) por laceración.

►► **Frenesí voraz (Coste: 2 puntos de concentración).** El caparácaro se enfurece contra un enemigo situado a 1,5 metros o menos. Todos los caparácaros situados a 1,5 metros o menos del objetivo pueden usar ➡ para unirse al frenesí. El objetivo sufre 2 (1d4) de daño por laceración por cada caparácaro enfurecido.

CAPARÁCARO

Los caparácaros son crustáceos que viven en grandes nidos, cooperando para mantener su colonia. Recuerdan a cangrejos del tamaño de un plato con un caparazón rocoso, pero al retraer sus extremidades se camuflan casi perfectamente con las rocas. Los diferentes caparácaros desempeñan funciones especializadas para mantener su nido, desde los obreros de caparazón ligero hasta los soldados que lo tienen afilado. Un individuo en solitario representa poca amenaza y su exoesqueleto contiene carne succulenta, pero un grupo puede ser una trampa mortal, por lo que los cazadores marcan los nidos sospechosos con pintura roja brillante como advertencia para que nadie se acerque.

TÁCTICAS DEL CAPARÁCARO

Un **caparácaro** utiliza su Camuflaje agreste para esconderse entre las rocas. Cuando los viajeros desafortunados se topan con un nido de caparácaros, estos crustáceos atacan rápidamente con las Pinzas, obteniendo una ventaja en su primer ataque. Entonces utilizan Frenesí voraz para abrumar a los intrusos, desgarrando la ropa y la armadura con sus fuertes pinzas, mientras se unen para aprovechar su número.

Se basan en la sorpresa, así que intenta colocar a varios ocultos en una misma zona para mantener a los PJs en alerta.

Notas de Shallan sobre la ecología de los chulls.



TOM BABBAY (IZQUIERDA); BEN MCSWEENEY Y DARREN CALVERT (DERECHA)

Las armas
enfundadas
a sus costados
una especie

Chulls

Hay chulls por todas partes, naturalmente, y los hay de diversas formas y tamaños. Tiene que haber más razas de las que suponía en un principio. Los he visto tirar de carros, cargar cajas, llevar ánforas de agua en alforjas en sus flancos.

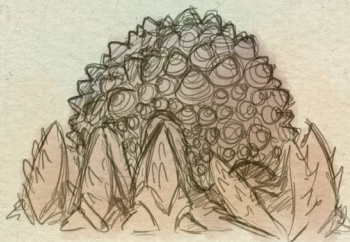
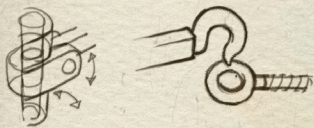
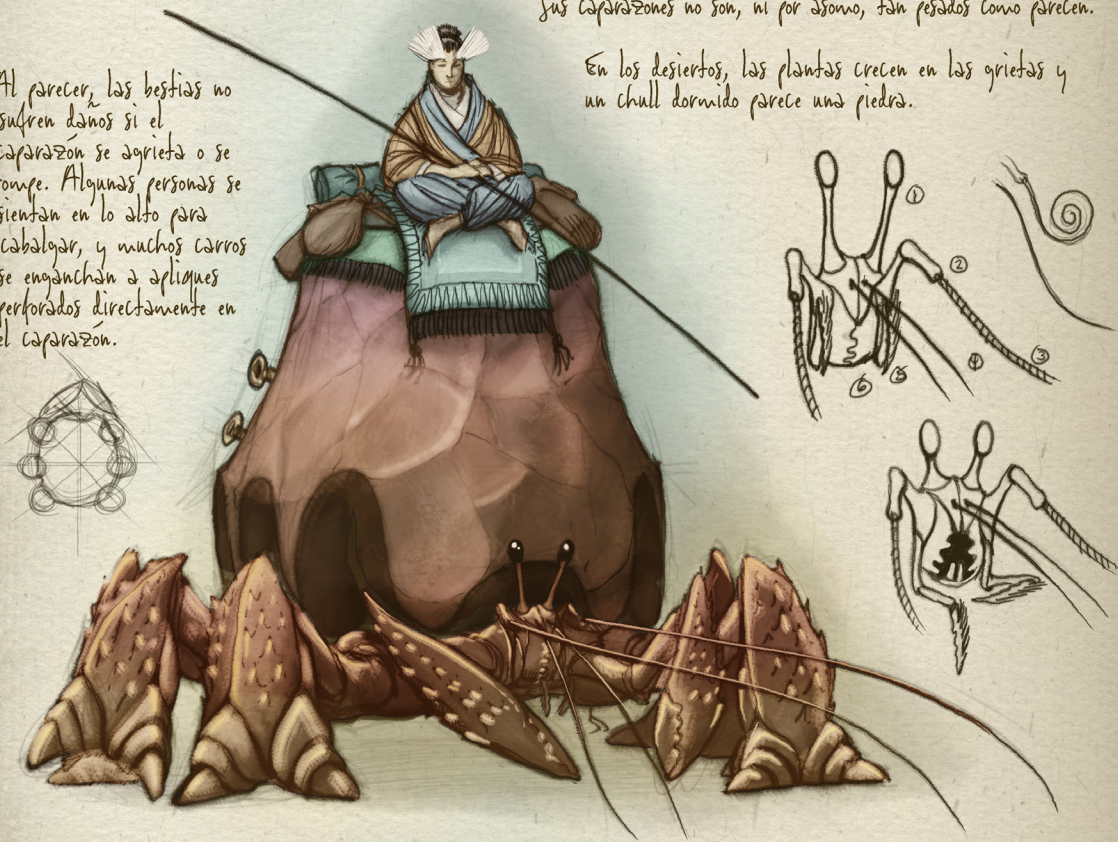
Incluso vi a un hombre cabalgando un chull para desplazarse, aunque parece que caminar sería más rápido.



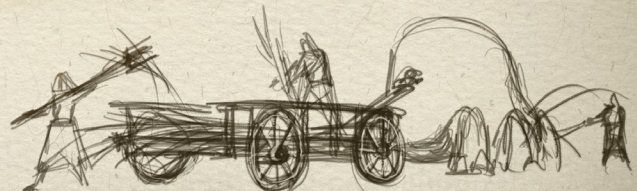
Sus caparazones no son, ni por asomo, tan pesados como parecen.

En los desiertos, las plantas crecen en las grietas y un chull dormido parece una piedra.

Al parecer, las bestias no sufren daños si el caparazón se agrieta o se rompe. Algunas personas se sientan en lo alto para cabalgar, y muchos carros se enganchan a apliques perforados directamente en el caparazón.



Muchos de los conductores aquí en la costa dirigen a los animales golpeándoles en las antenas con un palo largo, en vez de usar una compleja brida de cuero como los trabajadores de mi padre.



o, los cenizas
sobre una superficie
en, parecen quemar
sobre la superficie int

En el Reino Físico, los
tintaspren pueden cambiar
tamaño, pero no su forma.
Pueden hacerse tan grandes
como un humano, o tan diminutos
como una mota de polvo,
pero siempre tendrán
su propio aspecto.

CHULL

Presentes en todo Roshar, los chulls son una especie de crustáceos enormes que se utilizan comúnmente como animales de carga. Estas dóciles criaturas tienen un gran caparazón poroso y parecido a una piedra, en el que pueden retraer la cabeza y las gruesas patas. Tienen antenas en forma de látigo y dos grandes garras.

CHULL

Rival de Rango 1 – Animal Grande o Enorme

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
4	14	0	0	11	1	3	13	0

Salud: 30 (23 a 37) Concentración: 3 Inversión: 0

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 3 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +6

Habilidades espirituales: Percepción +5

Idiomas: ninguno

RASGOS

Bestia de carga. La capacidad de carga del chull es de 750 kg.

Avance lento. El chull solo puede usar una acción de Moverse por turno.

ACCIONES

► **Acometida: Pinza.** Ataque +4, cercanía 3 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

►► **Retraerse.** El chull retrae la cabeza y las patas para defenderse hasta el inicio de su siguiente turno. Mientras está retraído, su valor de desvío aumenta a 6 y puede usar la acción Prevenirse como si estuviera a cubierto. Al inicio de sus turnos, puede gastar 1 punto de concentración para mantener este efecto durante una ronda adicional.

TÁCTICAS DEL CHULL

Los **chulls** son extremadamente dóciles y casi siempre se refugian en su caparazón con Retraerse durante el combate. Aun así, cuando alguien los empuja al límite, usan sus grandes garras para defenderse; un pellizco de chull duele.

ESPINABLANCA JOVEN

En poder del comerciante thayleño Ryvlk en los campamentos de guerra, estos jóvenes espinablanca pueden ser pequeños, pero aun así son peligrosos. Estos depredadores del tamaño de una persona reciben su nombre por la hilera de púas que recorre el caparazón de su espalda. Se mueven sobre dos patas y tienen dos pares de brazos con largas y afiladas garras.

TÁCTICAS DEL ESPINABLANCA

Enojado por estar en cautiverio, un **espinablanca joven** ataca a cualquiera que se le pone por delante. Prefiere cargar contra los oponentes débiles y distantes, infligiendo daño adicional con sus Colmillos empalantes y luego les abre en canal con sus Garras para que se desangren. No teme salir de la cercanía de un enemigo para cargar contra otro con sus Colmillos empalantes para infligir más daño adicional. Cuando una pelea se tuerce, usa Liberar feromonas para embotar a sus oponentes y poder retirarse o abrumarles.



ESPINABLANCA JOVEN

Rival de Rango 1 – Animal Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	0	12	2	3	13	0

Salud: 23 (19 a 27) Concentración: 4 Inestidura: 0

Desvío: 1 (caparazón)

Movimiento: 12 m

Sentidos: 6 m (olfato)

Habilidades físicas: Agilidad +6, Atletismo +5, Sigilo +6

Habilidades cognitivas: Intimidación +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +5

Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos mejorados. El espinablanca obtiene una ventaja en las pruebas que no son de ataque y se basan en el olfato.

Caparazón espinoso. Si un enemigo situado a 1,5 metros o menos causa un rasguño al espinablanca con un ataque de arma, sufre 3 (1d6) por laceración.

ACCIONES

► **Acometida: Garras.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por laceración y el espinablanca podrá gastar 1 punto de concentración para que el objetivo quede Afligido [1d4 vital] hasta que recupere al menos 1 punto de salud.

► **Colmillos empalantes.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por golpe. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) por golpe. Si el espinablanca impacta con este ataque inmediatamente después de moverse al menos 4,5 metros, el objetivo sufre 4 (1d8) de daño por golpe adicional y debe superar una prueba de Atletismo CD 12 o queda Tumbado.

►► **Liberar feromonas (Coste: 1 punto de concentración).** El espinablanca libera unas feromonas nauseabundas. Todos los personajes que no sean espinablanas y se encuentren a 3 metros o menos deberán superar una prueba de Disciplina CD 13 o quedarán Aturdidos hasta el final del siguiente turno del espinablanca.

EXPERTO

Los expertos son aquellos que destacan entre la multitud por sus competencias o convicciones únicas. Pueden ser líderes locales, jóvenes con iniciativa o comerciantes astutos.

TÁCTICAS DEL EXPERTO

Un **experto** suele luchar con cautela con su Arma improvisada, pero a diferencia de la mayoría de los plebeyos, podría dirigirse directamente hacia el peligro si cree en una causa o ve una oportunidad de gloria. En las conversaciones, es más probable que se mantenga firme que los plebeyos. Si un PJ desafía las creencias de un experto, es habitual que este gaste concentración para resistirse a la influencia. Si se le provoca lo suficiente, puede usar Contraargumento y Rostro severo para ponerle las cosas difíciles a su oponente.

EXPERTO

Rival de Rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	12	1	1	13	2	2	13	1

Salud: 18 (15 a 21) Concentración: 4 Inestidura: 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +2, Armamento ligero +2, Atletismo +2

Habilidades cognitivas: Deducción +2, Manufactura +2

Habilidades espirituales: Engaño +2, Percepción +4, Perspicacia +4, Persuasión +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Competencia. El experto tiene experiencia práctica en una profesión y obtiene una ventaja en las pruebas de habilidad relacionadas con ella.

Rostro severo. Después de que el experto gaste concentración para resistirse a la influencia de un personaje, este perderá 1 punto de concentración.

ACCIONES

► **Acometida: Arma improvisada.** Ataque +2, cercanía 1,5 m, un objetivo. Con una Complicación, esta arma improvisada se rompe. *Rasguño:* 2 (1d4) por golpe. *Impacto:* 3 (1d4 + 2) por golpe.

► **Contraargumento.** Durante una conversación, el experto realiza una prueba de Persuasión contra la Defensa espiritual de un personaje. Si la supera, el objetivo pierde 3 puntos de concentración.

FANÁTICO

Cuando Ylt derrocó a la Reina Bandida, exigió que todos sus súbditos de Rathalas le juraran lealtad. Algunos lo hicieron a regañadientes, pero otros lo siguieron con fervor fanático. Estos fanáticos susurran que ha sido bendecido por los mismísimos Heraldos y que, obedeciendo sus órdenes, pueden obtener poderes increíbles como los suyos. Vistiendo túnicas verdes y portando espadas, normalmente prohibidas para los ciudadanos de a pie de Alezkar, los fanáticos veneran a Ylt y obedecen sus órdenes sin rechistar.

TÁCTICAS DEL FANÁTICO

Un **fanático** lucha con exaltación. Él y sus compañeros se apiñan alrededor de los enemigos y atacan imprudentemente con la Espada larga. A medida que la batalla se vuelve más violenta y sus compañeros se enfurecen, un fanático usa Inspirar fanatismo para fomentar el coraje y la brutalidad ante la muerte.



FANÁTICO

Secuaz de rango 1 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	14	1	1	13	2	1	13	2

Salud: 12 (9 a 14)

Concentración: 4

Investidura: 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +3, Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Intimidación +3

Habilidades espirituales: Percepción +3, Supervivencia +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Secuaz. El fanático es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Exaltación. Las pruebas de Intimidación y Persuasión contra el fanático sufren una desventaja.

Enajenación. Mientras al fanático le queda la mitad de su salud o menos, no puede usar la acción Prevenirse, pero su valor de movimiento aumenta en 3 metros y sus tiradas de daño obtienen una ventaja.

ACCIONES

► **Acometida: Espada larga.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) por laceración.

► **Prevenirse.** El fanático alza su escudo y los ataques en su contra sufren una desventaja hasta el inicio de su siguiente turno.

► **Inspirar fanatismo (Coste: 1 punto de concentración).** El fanático inspira a un aliado al que pueda influir situado a 6 metros o menos. Ese aliado puede usar inmediatamente la acción Acometida como ➡.

FANÁTICO EN FORMA SOMBRÍA

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	15	4	1	14	3	2	14	2

Salud: 22 (17 a 27) Concentración: 5 Inestabilidad: 4

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista); 12 m en la oscuridad

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +6, Sigilo +7

Habilidades cognitivas: Intimidación +5

Habilidades espirituales: Percepción +4, Supervivencia +4

Idiomas: canto del alba, iriali

RASGOS

Incorporal. Todos los ataques contra la Defensa física del fanático en forma sombría sufren una desventaja. Además, ignora el terreno difícil y puede atravesar cualquier hueco con un diámetro de 15 cm o más.

ACCIONES

► **Acometida: Garras sombrías.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. El fanático en forma sombría solo puede usar

esta acción si está en una zona oscura o si ha usado su acción gratuita Manifestarse en este turno. *Rasguño:* 4 (1d8) espiritual. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) espiritual.

► **Arrastre por las sombras (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** El fanático en forma sombría se transporta a una zona oscura que puede sentir a 9 metros o menos. Este movimiento no activa Acometidas reactivas.

Cuando el fanático en forma sombría usa esta acción, también puede transportar a un personaje que está a 1,5 metros o menos. Si el objetivo es reticente, debe superar primero una prueba de Agilidad contra su Defensa física. Un objetivo transportado aparece en un espacio desocupado a elección del fanático en forma sombría, a 1,5 metros o menos del lugar al que él mismo se ha transportado.

► **Canto de duelo (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** El fanático en forma sombría hace una prueba de Intimidación contra la Defensa espiritual de un objetivo al que puede influir situado 9 metros o menos. Si la supera, el objetivo queda Agotado [-1].

► **Manifestarse.** El fanático en forma sombría se fusiona brevemente en una forma más sólida. Hasta el comienzo de su siguiente turno, no puede beneficiarse de su rasgo Incorporal, pero puede usar la acción Acometida incluso en zonas muy iluminadas.

FANÁTICO EN FORMA SOMBRÍA

Atrapados entre los Reinos Físico y Cognitivo, los regios en forma sombría fueron el resultado de un plan de Ba-Ado-Mishram para crear poderosos asesinos. Cada uno de ellos vinculó un sombraspen a su gema corazón, y se volvieron incorporales; sin embargo, de manera inesperada, sus gemas corazón permanecieron en estado sólido. Desde entonces, los cantores en forma sombría han estado divididos entre dos reinos y han soportado milenios de tormento.

Cuando la tormenta eterna reavivó estas gemas corazón con la luz del vacío, los fanáticos de Ylt reconocieron el potencial de la forma sombría como arma. Los fanáticos en forma sombría se crean cuando un humano se atraviesa el corazón con una gema en forma sombría afilada, lo que permite que su cuerpo sea consumido. Los seres resultantes son impulsados por los recuerdos fragmentados y las pasiones de los antiguos cantores. Cantan colectivamente un canto fúnebre condenatorio mientras se lanzan a aniquilar humanos, especialmente a los Caballeros Radiantes.

TÁCTICAS DEL FANÁTICO EN FORMA SOMBRÍA

Un fanático en forma sombría es un enemigo escurridizo que aprovecha el posicionamiento táctico. Mueve a sus oponentes a zonas de sombra usando Arrastre por las sombras y luego se abalanza sobre ellos para atacar con las Garras sombrías. Desgasta a las amenazas importantes con su Canto de duelo y, si necesita posicionarse o escapar, recurre a Incorporal y Arrastre por las sombras.



GUARDIA

Los guardias son una pieza clave en la defensa de núcleos de civilización y personas poderosas en todo Roshar. En una ciudad, los guardias disciplinados y bien entrenados pueden marcar la diferencia entre el orden y la anarquía. Para la persona a la que protegen, pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte.



GUARDIA

Rival de Rango 1 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	14	1	1	13	2	3	14	1

Salud: 24 (19 a 29)

Concentración: 4

Investidura: 0

Desvío: 2 (cota de malla)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Armamento pesado +5, Atletismo +5

Habilidades cognitivas: Disciplina +4, Intimidación +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Perspicacia +4

Idiomas: según la cultura

RASGOS

¡A las armas! Después de que un guardia sienta a un enemigo situado a 18 metros o menos que falle una prueba de Sigilo, o después de que el guardia supere una prueba para detectar a ese enemigo, este guardia y todos los guardias aliados que puedan sentir a ese enemigo obtendrán el estado Concentrado hasta el final de la escena.

ACCIONES

► **Acometida: Lanza larga.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) por laceración y el guardia puede gastar 1 punto de concentración para dejar Tumbado al objetivo.

► **Debilitar (Coste: 2 puntos de concentración).** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo Tumbado. *Rasguño:* 9 (2d8) por golpe. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) por golpe.

► **Coordinación (Coste: 1 punto de concentración).** Después de que el guardia impacta con un ataque, elige a un aliado al que pueda influir, instándolo a avanzar. Ese aliado puede Destrabarse inmediatamente (no requiere acción).

TÁCTICAS DEL GUARDIA

Un **guardia** incapacita rápidamente a sus objetivos, especialmente a aquellos a los que descubre cometiendo un delito. Su objetivo es derribar a un oponente con su Lanza larga y luego usar Debilitar para infligir un daño significativo. Cuando está acompañado por otros guardias o aliados, usa Coordinación, organizándose de forma rápida y eficiente para someter a los oponentes.



KAIANA

Kaiana es una humana reshi y una Vigilante de la Verdad vinculada a la brumaspren Horizontes-Siempre-A-La-Deriva. Es la aprendiz de Ylt y se ha aliado con Pailiah. Para quienes se ganan su lealtad, es una aliada muy útil. Para más información sobre Kaiana, consulta la sección “Personajes principales” en la introducción de este libro.

TÁCTICAS DE KAIANA

Kaiana es particularmente hábil con la Progresión y la usa para apoyar a sus aliados: su Crecimiento espontáneo disuade a los atacantes y, cuando es necesario, cura a sus aliados con Regeneración. Mientras tanto, su Ilusión distractiva puede proteger a los aliados más débiles o heridos. Cuando no necesita reaccionar y proteger (o cuando se queda sin Investidura), usa Aliada apasionada para darles una oportunidad a sus aliados y su Cuchillo para obstaculizar a los enemigos.

KAIANA

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	1	13	2	3	16	3

Salud: 34 (28 a 40) Concentración: 4 Investidura: 5

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +5

Habilidades cognitivas: Disciplina +4, Medicina +3

Habilidades espirituales: Liderazgo +4, Perspicacia +5, Percepción +5

Habilidades de potencia: Iluminación +4 (1 grado), Progresión +5 (2 grados)

Idiomas: alezi, reshi

RASGOS

Aliada apasionada (Coste: 1 punto de concentración). Cuando Kaiana usa con éxito la acción Obtener ventaja, podrá elegir un aliado al que pueda influir situado a 18 metros o menos. Ese aliado también obtendrá una ventaja en la siguiente prueba que realice contra el objetivo de Kaiana.

Huida rápida. Una vez por escena, Kaiana puede usar Destello desorientador como ▶. A continuación, obtiene inmediatamente ▶▶ que solo puede usar con las acciones Interactuar, Destrabarse y Moverse.

ACCIONES

- ▶ **Acometida: Cuchillo.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, o alcance 6/18 m, un objetivo. *Rasguño:* 1 (1d4) por laceración. *Impacto:* 7 (1d4 + 5) por laceración y Kaiana podrá gastar 1 punto de concentración para hacer que el objetivo quede Ralentizado hasta el final del siguiente turno del objetivo.

- ▶ **Ilusión distractiva (Coste: 1 punto de Investidura).** Kaiana crea un duplicado ilusorio de sí misma o de un aliado al que puede sentir situado a 9 metros o menos. La ilusión aparece en el espacio de ese personaje y se mueve con él. Los ataques contra ese personaje sufren una desventaja y no pueden rasguñar. La ilusión termina si un ataque contra ese personaje falla o al final de la escena.
- ▶▶ **Destello desorientador (Coste: 1 punto de Investidura).** Kaiana proyecta luz, realizando una prueba de Iluminación contra la Defensa cognitiva de los personajes situados a 1,5 metros o menos. Aquellos contra los que tiene éxito quedan Desorientados hasta el final de su siguiente turno.
- ▶▶ **Regeneración (Coste: 1 punto de Investidura).** Kaiana se restablece 8 (1d6 + 5) de salud a sí misma o a otro personaje al que pueda tocar.
- ▶ **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** Kaiana recupera 4 (1d6+1) de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede realizar acciones.
- ↩ **Crecimiento espontáneo (Coste: 1 punto de Investidura).** Antes de que Kaiana o un aliado al que pueda sentir situado a 6 metros o menos sufra el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo, lanzará una semilla de su bolsa y hará una prueba de Progresión contra la Defensa física del atacante. Si la supera, una planta crece rápidamente alrededor del objetivo; este queda Inmovilizado (lo que añade una desventaja a su prueba, pudiendo hacer que el impacto falle) y no puede realizar Acometidas reactivas hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES DEL CUCHILLO DE RAYSIO

Si Kaiana empuña el **cuchillo de raysio** en el capítulo 4, obtiene la siguiente acción:

- ▶ **Acometida: Cuchillo de raysio.** Kaiana hace un ataque con Cuchillo (no requiere acción). Si impacta, el objetivo también pierde 1 punto de Investidura.

KHORNAK

Los khornaks, que acechan en las aguas poco profundas de las zonas costeras, son cazadores brutales que viven en manadas, pero incluso uno solo puede ser aterrador. Son más peligrosos a corta distancia, donde revelan su arma principal: una enorme mandíbula con múltiples hileras de dientes afilados, diseñados para desgarrar a sus víctimas, aferrarse a su piel y arrastrarlas al agua. Los khornak tienen extremidades palmeadas protegidas por un caparazón, además de ocho ojos brillantes y colas aserradas. El vínculo de los khornak con los spren les permite deslizarse fácilmente por el agua en busca de presas.

TÁCTICAS DEL KHORNAK

Un **khornak** es un enemigo temible y mortal que primero atrapa a su presa y la despedaza con la Mandíbula aplastante, reforzada por Emboscada aterrador. Mientras sujeta al enemigo con las mandíbulas, repele a cualquier otro oponente con Coletazo y Arrastra a la presa para darse un festín. Si su presa logra escapar, el khornak persigue a sus enemigos con Depredador implacable.



KHORNAK

Rival de Rango 1 – Animal Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	15	2	0	12	2	2	12	0

Salud: 26 (20 a 32) Concentración: 4 Investidura: 0

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 7,5 m, nadar 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +5, Sigilo +4

Habilidades espirituales: Percepción +3, Supervivencia +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Emboscada aterrador. Al comienzo de cada escena, todos los enemigos que puedan sentir al khornak deberán realizar una prueba de Disciplina CD 14 (no requiere acción). Los que fallen no podrán jugar un turno rápido en esta ronda a menos que gasten 2 puntos de concentración.

Depredador implacable. Cuando el khornak ataca e impacta a un enemigo que aún no ha llevado a cabo ningún turno en esta ronda, el ataque inflige 1d8 de daño adicional.

ACCIONES

► **Acometida: Mandíbula aplastante.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por golpe. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) por golpe y el objetivo queda Retenido por la mandíbula del khornak mientras este permanece a 1,5 metros o menos. El khornak podrá gastar 1 punto de concentración para hacer que el objetivo quede también Afligido [1d4 vital] hasta que recupere al menos 1 punto de salud. Con ►►, el objetivo o un personaje que le tenga en su cercanía podrá realizar una prueba de Agilidad o Atletismo CD 16, que eliminará el estado Retenido si tiene éxito.

Mientras el khornak sujeta a este objetivo, no puede llevar a cabo más ataques de Mandíbula aplastante.

► **Coletazo.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. El khornak puede gastar hasta 2 puntos de concentración para afectar a ese mismo número de objetivos adicionales con el mismo ataque. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) por golpe y el objetivo debe superar una prueba de Atletismo CD 15 o queda Tumbado.

► **Arrastrar.** El khornak se mueve hasta 4,5 metros en cualquier dirección mientras arrastra consigo a un enemigo que tiene Retenido.



LADRÓN

En las sombras de los centros urbanos de Roshar se esconden muchos delincuentes comunes, incluidos ladrones y cortabolsas.

TÁCTICAS DEL LADRÓN

Un **ladrón** suele iniciar el combate con **Desorientar** y, si intenta evitar una pelea, lo sigue inmediatamente con **Hurtar** para apropiarse del botín. En una pelea, **Desorientar** también resulta útil para que la Daga sea más letal. Si le acorralan, usa **Resbaladizo** para huir.

LADRÓN

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
1	14	3	2	13	1	2	13	1

Salud: 20 (16 a 24) **Concentración:** 3 **Investidura:** 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +5, Hurto +5, Sigilo +5

Habilidades espirituales: Engaño +3, Percepción +4, Persuasión +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Manos rápidas. Cuando un personaje provoca una Acometida reactiva del ladrón, este puede usar **Hurtar** como **↻** en su lugar (sin gastar concentración para una Acometida reactiva).

Desaparecer. Al final del turno del ladrón, si tiene cobertura o se encuentra en una zona en la que el sentido principal de su enemigo está ofuscado, puede efectuar una prueba de Sigilo (no requiere acción) con ventaja contra la Defensa espiritual de todos los enemigos que puedan sentirle. Cualquier enemigo contra el que tenga éxito perderá su rastro y ya no podrá sentirle hasta que ataque o lleve a cabo otra acción que le exponga.

ACCIONES

► **Acometida: Daga.** Ataque +5, cercanía 1,5 m o alcance 6/18 m, un objetivo. **Rasguño:** 2 (1d4) por laceración. **Impacto:** 7 (1d4 + 5) por laceración.

Con un impacto o rasguño, si el objetivo está Desorientado, sufre 2 (1d4) de daño por laceración adicional.

► **Desorientar (Coste: 1 punto de concentración).** El ladrón arroja arena, harina u otra sustancia similar para distraer y confundir. Todos los enemigos que se encuentren a 3 metros o menos deben superar una prueba de Agilidad CD 13 o quedan Desorientados hasta el final del siguiente turno del ladrón.

►► **Hurtar (Coste: 2 puntos de concentración).** El ladrón intenta fisgonear entre las pertenencias de un humanoide situado a 1,5 metros o menos, llevando a cabo una prueba de Hurto enfrentada contra la Percepción del objetivo. Si el objetivo está Desorientado, sufre una desventaja en la prueba. Si el ladrón supera la prueba, puede robar hasta 50 marcos o un objeto que el objetivo no está empuñando ni lleva puesto.

↻ **Resbaladizo.** Después de que un enemigo finalice una acción de Moverse a 1,5 metros o menos del ladrón, este podrá usar la acción **Destrabarse** como **↻**. Si el ladrón finaliza este movimiento con cobertura o en un área donde el sentido principal de un enemigo está ofuscado, los enemigos afectados por esa cobertura o con sentidos ofuscados sufren una desventaja en los ataques contra el ladrón hasta el final del siguiente turno de este.



LANCERO

Los lanceros son combatientes rasos que aparecen en innumerables ejércitos, desde los alezi que compiten por las Llanuras Quebradas hasta las fuerzas emuli que luchan en la Guerra de los Ochenta.

TÁCTICAS DEL LANCERO

Un **lancero** derriba a sus enemigos con Golpe con escudo y luego ataca con la Lanza corta. Puede utilizar Tácticas militares para frenar a los objetivos que huyen o para reforzar a sus compañeros, según el desarrollo de la batalla.

MAESTRO LANCERO

En las naciones Vorin, donde a los soldados rasos se les prohíbe usar espadas, el dominio de la lanza se ha convertido en un arte.

TÁCTICAS DEL MAESTRO LANCERO

Un **maestro lancero** es un combatiente hábil y cuidadoso, que juega turnos lentos para poder realizar múltiples ataques. Dedicar su concentración a dejar a sus objetivos Tumbados con la Lanza larga y luego prioriza atacarles para aprovechar su rasgo Sin piedad. Si un enemigo se acerca demasiado, intenta alejarlo con una Patada y preparar un ataque para Atravesar. Cuando disponga de una acción adicional, la gastará en Obtener ventaja o Prevenirse, según esté a la ofensiva o a la defensiva.

LANCERO

Secuaz de Rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	1	12	1	2	13	1

Salud: 14 (11 a 17) Concentración: 3 Inestabilidad: 0

Desvío: 2 (malla)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +4, Armamento ligero +3, Armamento pesado +4

Habilidades cognitivas: Disciplina +2, Intimidación +3

Habilidades espirituales: Percepción +4

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Secuaz. El lancero es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Adiestramiento marcial. Al inicio de cada escena, si el lancero tiene su escudo y no está Sorprendido, obtiene los beneficios de la acción Prevenirse hasta el inicio de su primer turno.

Tácticas militares. Una vez por ronda, el lancero puede gastar 1 punto de concentración adicional para usar la reacción Ayudar o Acometida reactiva sin usar su **↺**.

ACCIONES

► **Acometida: Lanza corta.** Ataque +3, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) por laceración y, si el objetivo está Tumbado, sufre 4 (1d8) de daño por laceración adicional.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +3, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) por laceración.

► **Golpe con escudo.** El lancero hace una prueba de Atletismo contra la Defensa física del objetivo, dejándolo Tumbado si tiene éxito.

MAESTRO LANCERO

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	15	2	1	14	3	2	13	1

Salud: 38 (30 a 46) Concentración: 5 Inestabilidad: 0

Desvío: 1 (cuero)

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Atletismo +4, Armamento ligero +4, Armamento pesado +6

Habilidades cognitivas: Disciplina +4, Intimidación +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +3

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Floritura defensiva. El maestro lancero puede blandir su lanza larga a la defensiva, lo que le permite usar la acción Prevenirse como si tuviera un escudo.

Sin piedad. El maestro lancero obtiene una ventaja adicional en los ataques contra objetivos Tumbados.

ACCIONES

► **Acometida: Lanza larga.** Ataque +6, cercanía 3 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) por laceración y el maestro lancero puede gastar 1 punto de concentración para hacer que el objetivo quede Tumbado.

► **Patada.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por golpe. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) por golpe y si el objetivo es Mediano o menor, el maestro lancero puede gastar 1 punto de concentración para empujarlo 1,5 metros.

►► **Atravesar (Coste: 1 punto de concentración).** Ataque +6, cercanía 3 m, hasta dos objetivos a 1,5 m o menos el uno del otro. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) por laceración.

LILINUM

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	16	4	6	19	3	4	15	1

Salud: 41 (34 a 48) **Concentración:** 5 **Investidura:** 6

Desvío: 2 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +7, Atletismo +5,
Armamento ligero +7

Habilidades cognitivas: Disciplina +7, Intimidación +7

Habilidades espirituales: Percepción +6, Supervivencia +6

Habilidades de potencia: División +9 (3 grados)

Idiomas: alezi, canto del alba, iriali

RASGOS

Agresión instintiva. Lilinum no tiene que gastar puntos de concentración para usar Acometidas reactivas.

Mortaja de polvo. Cuando un enemigo lleva a cabo un ataque a distancia u otra prueba contra Lilinum desde al menos 7,5 metros de distancia, si esa prueba se basa en la vista o el olfato, sufre una desventaja.

ACCIONES

► **Acometida: Garras.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 9 (1d4 + 7) por laceración y 3 (1d6) espiritual.

► **Acometida: Hoja esquilada.** Ataque +7, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 8 (2d8) espiritual. *Impacto:* 15 (2d8 + 7) espiritual.

►► **Toque devastador.** Ataque +9, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 10 (3d6) espiritual. *Impacto:* 19 (3d6 + 9) espiritual.

►► Potencia de División (Coste: 2 puntos de Investidura).

Lilinum elige un objeto Grande (3 metros) situado a 9 metros o menos que nadie lleva puesto o sostiene, o una parte de dicho objeto, destruyéndolo a su antojo.

Según la naturaleza de la destrucción, esta puede causar un efecto como oscurecer el área con polvo, abrir un pasadizo en una pared, provocar un desprendimiento de rocas que causa daño o aplica el estado Retenido, o electrificar el área con una explosión de luz y calor que aplica el estado Desorientado. Todos los personajes potencialmente afectados por esa destrucción deben efectuar una prueba de Agilidad o Atletismo CD 15. Si falla, un personaje sufre 13 (3d8) de daño de un tipo apropiado, o se le aplica algún otro efecto que se ajuste a la destrucción. Si supera la prueba, no sufre daño ni ningún otro efecto.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** Lilinum recupera 5 (1d6 + 2) de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Descomponer arma.** Después de que Lilinum sufra un impacto o un rasguño por un arma que no esté Investida, podrá convertir esa arma en polvo.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con Lilinum:

- ♦ **Oportunidad.** Un enemigo podrá gastar  para desactivar el rasgo Mortaja de polvo de Lilinum y evitar que use sus acciones Potencia de División y Revitalizar hasta el final del siguiente turno de Lilinum.
- ♦ **Complicación.** La DJ podrá gastar  de la prueba de un enemigo para que Lilinum use las Garras o la Hoja esquilada como . Cuando lo hace, obtiene una ventaja en esa prueba de ataque.

LILINUM, LA DEVASTADORA

Lilinum es una Devastadora que empuña una hoja esquilada y una de las dos ejecutoras Fusionadas enviadas para subyugar a Rall Elorim. Su caparazón presenta una vorágame de rayas blancas y rojas, y su estilo de lucha refleja su preferencia por el caos. Dada su condición de Devastadora, Lilinum es experta en la potencia de División; se deleita en convertir objetos y construcciones en escombros sin esfuerzo, dejando una constante estela de fino polvo a su paso.

TÁCTICAS DE LILINUM

Lilinum lucha con temeridad juguetona, enfrentándose a sus enemigos para sembrar la destrucción y el caos, sin preocuparse por su seguridad ni la de sus aliados. En combate, usa la Hoja esquilada, seguida del Toque devastador o las Garras. Si un grupo de personajes se encuentra dentro de una construcción, usa Potencia de División para derrumbarla sobre ellos.

*Lilinum y su hoja
esquilada en el Hueco
Funesto*



OJOS DE PALA, AGENTE DE LOS

Los agentes de los Ojos de Pala son astutos y metódicos. Al servicio de la Heraldo del Conocimiento, buscan las verdades fundamentales del universo y se aseguran de que quienes ostentan el poder comparten la verdad con su pueblo. Mediante el razonamiento y una perspicacia penetrante, estos agentes aplican una gran agudeza al enfrentarse a otros en combate.

AGENTE DE LOS OJOS DE PALA

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	1	13	2	3	15	2

Salud: 25 (20 a 30) Concentración: 4 Inestidura: 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Armamento ligero +4, Atletismo +4, Sigilo +4

Habilidades cognitivas: Disciplina +4

Habilidades espirituales: Percepción +5, Perspicacia +5

Idiomas: según la cultura

ACCIONES

► **Acometida: Espada lateral.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) por laceración y, si el objetivo está Tumbado, pierde 1 punto de concentración.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +4, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) por laceración y el agente podrá gastar 1 punto de concentración para hacer que el objetivo quede Tumbado.

► **Defensa perspicaz.** El agente hace una prueba de Perspicacia contra la Defensa espiritual de un personaje al que puede sentir situado 18 metros o menos. Si la supera, el objetivo no puede obtener ventajas en los ataques contra el agente durante 1 minuto o hasta que el agente usa esta acción contra otro objetivo.

➡ **Aprovechar la brecha.** Después de que un enemigo situado a 1,5 metros o menos del agente le rasguíe con un ataque, el agente hará una Acometida reactiva (no requiere acción) contra ese enemigo como si hubiera abandonado voluntariamente su cercanía.

➡ **Huida rápida.** Después de que un aliado situado a 1,5 metros o menos del agente impacte a un objetivo con un ataque cuerpo a cuerpo, el agente se moverá hasta la mitad de su valor de movimiento sin activar Acometidas reactivas.

TÁCTICAS DE LOS OJOS DE PALA

Un **agente de los Ojos de Pala** usa su intuición perfeccionada para desenvolverse en el campo de batalla. Identifica la mayor amenaza y usa Defensa perspicaz contra ese objetivo para evitar ataques mortales. Trabajando juntos, los agentes que prefieren el arco corto y los que prefieren la espada pueden derribar a sus oponentes y reducir su concentración. Si es necesario, los agentes se coordinan con sus aliados, usando Huida rápida para retirarse cuando un compañero les da una oportunidad.

Un **vigía de los Ojos de Pala** usa Defensa perspicaz al inicio o en medio del combate para obtener ventaja sobre un oponente. La Huida oportunista le permite retirarse tras un paso en falso del enemigo y luego moverse a una posición oportuna para golpear a varios enemigos con un Abanico de hojas.



AGENTE (ARRIBA)
Y VIGÍA (ABAJO)
DE LOS OJOS DE PALA

VALERIA CASALE

VIGÍA DE LOS OJOS DE PALA

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	2	15	3	4	16	2

Salud: 42 (34 a 50) Concentración: 5 Inestabilidad: 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (oído)

Habilidades físicas: Atletismo +4, Armamento ligero +5, Armamento pesado +4, Sigilo +6

Habilidades cognitivas: Disciplina +6, Intimidación +5

Habilidades espirituales: Percepción +7, Perspicacia +7

Idiomas: según la cultura

ACCIONES

► **Acometida: Espada larga.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 11 (1d8 + 7) por laceración y el objetivo queda Ralentizado hasta el final del siguiente turno del vigía.

►► **Abanico de hojas (Cuesta 2 puntos de concentración).** Ataque +5, cercanía 1,5 m, uno o más objetivos elegidos por el vigía. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) por laceración y el objetivo queda Afligido [1d8 vital] hasta que recupera al menos 1 de salud.

► **Defensa perspicaz.** El vigía hace una prueba de Perspicacia contra la Defensa espiritual de un personaje al que puede sentir situado 18 metros o menos. Si la supera, el objetivo no puede obtener ventajas en los ataques contra el vigía durante 1 minuto o hasta que el vigía usa esta acción contra otro objetivo.

↪ **Huida oportunista.** Después de que un enemigo situado a 1,5 metros o menos del vigía le cause un rasguño con un ataque, el vigía hará una Acometida contra el atacante (no requiere acción) y luego se moverá hasta la mitad de su valor de movimiento sin activar Acometidas reactivas.

VIGÍA DE LOS OJOS DE PALA

Los vigías de los Ojos de Pala son agentes diestros y de toda confianza, que persiguen tercamente los objetivos de la Heraldo Pailiah. Todos ellos lucen una venda de ojos ceremonial de color verde, que denota su rango y que significa que su aguda perspicacia trasciende la necesidad de la vista. La verdad, el conocimiento y el sabio liderazgo son su vocación y empuñan tanto una intuición afinada como una gran pericia en combate para obtener resultados.

PLEBEYO

Los plebeyos son los ciudadanos típicos de cualquier nación de Roshar. Son quienes trabajan en el campo, en panaderías, en telares, como escribas o cualquier otra persona que lleva una vida sencilla.

TÁCTICAS DEL PLEBEYO

En combate, un plebeyo generalmente huirá y buscará un lugar seguro, a menos que sus seres queridos corran peligro inminente. Al verse obligado a luchar, puede recurrir a un Arma improvisada o Distrar para ayudar a un aliado más capaz. En las conversaciones, suele ceder ante quienes considera más competentes.

PLEBEYO

Secuaz de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	2	15	3	4	16	2

Salud: 10 (8 a 12) Concentración: 2 Inestabilidad: 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Atletismo +1

Habilidades cognitivas: Manufactura +2

Habilidades espirituales: Perspicacia +2, Percepción +2

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Secuaz. El plebeyo es derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

Competencia. El plebeyo tiene experiencia práctica en una profesión y obtiene una ventaja en las pruebas de habilidad relacionadas ella.

ACCIONES

► **Acometida: Arma improvisada.** Ataque +1, cercanía 1,5 m, un objetivo. Con una Complicación, esta arma improvisada se rompe. *Rasguño:* 2 (1d4) por golpe. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) por golpe.

↪ **Distrar (Coste: 1 punto de concentración).** Cuando un aliado hace una prueba contra un enemigo que está en su cercanía, el plebeyo le confiere una ventaja en esa prueba.

PORTADOR DE ESQUIRLADA DUELISTA

Los Portadores de esquirlada duelistas se han vinculado a una hoja esquirlada y están entrenados en su uso. Pueden invocar la hoja en tan solo diez latidos de corazón, lo cual resulta útil tanto dentro como fuera del campo de batalla.

TÁCTICAS DEL PORTADOR DE ESQUIRLADA DUELISTA

Los **portadores de esquirlada** son guerreros increíbles que controlan el campo de batalla. Un portador de esquirlada duelistas interrumpe a sus oponentes con Finta y utiliza su excepcional movilidad para adoptar la posición de fuego o de viento. Gracias a su Perspicacia brutal, es una amenaza para los planes de su oponente tanto dentro como fuera del combate.



PORTADOR DE ESQUIRLADA DUELISTA

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	17	4	2	15	3	2	16	4

Salud: 40 (31 a 49) **Concentración:** 5 **Investidura:** 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +6, Armamento ligero +7, Armamento pesado +6

Habilidades cognitivas: Disciplina +4, Intimidación +5

Habilidades espirituales: Liderazgo +6, Perspicacia +4, Persuasión +6

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Liderazgo inspirador. Cuando el portador de esquirlada duelistas utiliza con éxito la acción Obtener ventaja, elige a un aliado al que puede influir. Ese aliado también obtiene una ventaja en la siguiente prueba que hace contra el objetivo del duelistas.

ACCIONES

► **Acometida: Hoja esquirlada.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 9 (2d8) espiritual. *Impacto:* 22 (2d8 + 6) espiritual.

► **Cambio de posición (Coste: 1 punto de concentración).** El portador de esquirlada duelistas adopta una de las siguientes posiciones, perdiendo los efectos de cualquier posición anterior y obteniendo los de la nueva:

Posición de fuego. Mientras haya un solo enemigo situado a 1,5 metros o menos y ningún aliado a 1,5 metros o menos de ambos, el portador de esquirlada de élite podrá usar ► para obtener ►, que solo podrá gastar en la acción Obtener ventaja o en una acción que incluya una prueba de ataque.

Posición de viento. Mientras haya dos o más enemigos situados a 1,5 metros o menos del portador de esquirlada duelistas, podrá usar ► para obtener ►, que podrá gastar solo en la acción Destrabarse o en una acción que incluya una prueba de ataque.

► **Finta (Coste: 1 punto de concentración).** El portador de esquirlada duelistas hace una prueba de Armamento pesado contra la Defensa cognitiva de un objetivo situado a 1,5 metros o menos. Si la supera, el objetivo pierde 5 y 1d4 puntos de concentración. Si falla la prueba, el objetivo pierde 1 punto de concentración. Puede gastar 4 de esta prueba para usar la acción Cambio de posición como ► sin gastar concentración.

► **Perspicacia brutal.** El portador de esquirlada duelistas es capaz de interpretar a su enemigo con facilidad, haciendo pruebas de Perspicacia enfrentadas a la Disciplina del objetivo. Si tiene éxito, el objetivo pierde una ► al comienzo de su siguiente turno, o si se trata de una conversación, el objetivo sufre una desventaja en su siguiente contribución.

► **Reposicionarse (Coste: 1 punto de concentración).** Antes de que desplacen al portador de esquirlada duelistas contra su voluntad, ignora ese efecto y usa la acción Destrabarse como ►.

PORTADOR DEL POLVO DEL SEGUNDO IDEAL

Rival de rango 2 - Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	3	15	2	3	14	1

Salud: 40 (30 a 50) Concentración: 4 Inestabilidad: 5

Desvío: 2 (malla)

Movimiento: 12 m (9 m con Inestabilidad 0)

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +6, Armamento ligero +6, Sigilo +6

Habilidades cognitivas: Disciplina +4, Intimidación +4

Habilidades espirituales: Liderazgo +3, Percepción +5

Habilidades de potencia: Abrasión +5 (2 grados), División +6 (3 grados)

Idiomas: según la cultura

ACCIONES

► **Acometida: Espada.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración y el Portador del Polvo puede gastar 1 punto de concentración para usar la acción Destrarse como ►.

► **Acometida: Arco corto.** Ataque +6, alcance 24/96 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

► **Putridéz ineludible (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** Ataque +6 contra espiritual, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 13 (3d8) espiritual. *Impacto:* 19 (3d8 + 6) espiritual y el objetivo debe superar una prueba de Agilidad CD 14 o su armadura se oxida y se deteriora, disminuyendo permanentemente su valor de desvío en 1. Las armaduras dañadas de este modo pueden repararse con materiales adecuados como actividad de reposo.

►► **Explosión ardiente (Coste: 2 puntos de Inestabilidad).** El Portador del Polvo lanza un estallido de fuego que inflige 4 (1d8) por energía a todos los personajes situados a 3 metros o menos y prende fuego a los objetos desatendidos en esa zona. Además, puede gastar 1 punto de concentración o más para arrojar chispas a todos los enemigos situados a 9 metros o menos; todos los objetivos deben superar una prueba de Agilidad CD 14 o pierden una ► en su siguiente turno.

► **Fuga erosionada (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** El Portador del Polvo se elige a sí mismo o a un aliado en su cercanía y elimina el estado Inmovilizado, el estado Retenido o una desventaja en una prueba física.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Inestabilidad).** El Portador del Polvo recupera 5 (1d6 + 2) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Patinar (Coste: 2 puntos de concentración).** El Portador del Polvo se mueve en línea recta hasta su valor de movimiento.

PORTADOR DEL POLVO DEL SEGUNDO IDEAL

Los Portadores del Polvo son una orden de los Caballeros Radiantes, vinculados a los cenizaspre y con acceso a las potencias de División y Abrasión.

TÁCTICAS DEL PORTADOR DEL POLVO

Un **Portador del Polvo del Segundo Ideal** se abre camino de forma destructiva en el cuerpo a cuerpo contra sus enemigos. Usa Patinar para acortar distancias, ataca con la Espada y luego se destraba. Explosión ardiente es su principal táctica contra grupos de enemigos y Putridéz ineludible debilita a los más corpulentos. En última instancia, devasta un área y es difícil de atrapar, usando Fuga erosionada para conseguirlo.



PROFUNDO

También conocidos como makay-im (“Aquellos de las Profundidades” en el canto del alba), los Profundos son la marca de Fusionados que dominan la potencia de la Cohesión.

Los Profundos tienen la piel lisa y carecen por completo de pelo. Su escaso caparazón solo cubre los genitales y la cabeza. Tienen un cuerpo sinuoso con extremidades largas, aunque no son excepcionalmente altos, y unos inquietantes ojos blancos con un brillo rojo por detrás.

PROFUNDO

Rival de rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
3	18	5	1	17	6	4	16	2

Salud: 45 (39 a 51) **Concentración:** 8 **Investidura:** 6

Movimiento: 12 m

Sentidos: 6 m (vista y, mientras está sumergido, oído)

Habilidades físicas: Agilidad +7, Armamento ligero +8, Sigilo +7

Habilidades cognitivas: Disciplina +9

Habilidades espirituales: Percepción +7, Perspicacia +6, Supervivencia +6

Habilidades de potencia: Cohesión +9 (3 grados)

Idiomas: canto del alba

RASGOS

Tonos puros. El Profundo ignora el estado Desorientado mientras está sobre piedra sólida o sumergido en ella.

Nadar por la piedra. El Profundo puede moverse a través de superficies sólidas como si caminara por el suelo, ignorando el terreno difícil. Mientras está completamente sumergido, debe gastar 1 punto de concentración cada vez que usa una acción que no sea Moverse o la acción gratuita Revitalizar. No puede usar este rasgo en superficies de madera.

Forma fundida (Coste: 1 punto de concentración). Antes de que el Profundo sufra daño por golpe o laceración de una fuente que no sea de madera, podrá aumentar su valor de desvío a 6 contra ese daño (no requiere acción).

ACCIONES

► **Acometida: Uñas de caparazón.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 7 (2d6) por laceración. *Impacto:* 15 (2d6 + 8) por laceración.

► **Acometida: Derribo.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por golpe. *Impacto:* 11 (1d6 + 8) por golpe y el Profundo deja Tumbado al objetivo.

►► **Aferrar.** El Profundo estrangula a un objetivo al que puede sentir situado a 1,5 metros o menos. El objetivo debe superar una prueba de Agilidad CD 17 o queda Retenido mientras el

TÁCTICAS DEL PROFUNDO

Los **Profundos** son enemigos siniestros, inquietantes y despiadados. Pueden moverse libremente a través de superficies sólidas y golpear con Uñas de caparazón o Derribo mientras permanecen protegidos. Son capaces de remodelar el campo de batalla con su Potencia de Cohesión, obstaculizar a sus enemigos con Atrapar o asfixiar a un enemigo con Aferrar, especialmente si ya lo han tumbado con Derribo.

Profundo permanece a 1,5 metros o menos. Si el objetivo Retenido también está Tumbado, empieza a asfixiarse y está Afligido [2d10 vital] hasta que deja de estar Retenido o Tumbado.

Con ►►, el objetivo Retenido puede efectuar una prueba de Agilidad CD 17, eliminando el estado Retenido si tiene éxito. Si el Profundo sufre al menos 20 de daño en un solo turno, el objetivo escapa y deja de estar Retenido.

► **Potencia de Cohesión (Coste: 1 punto de Investidura).** El Profundo elige una zona u objeto Grande (3 metros) o de menor tamaño situado a 9 metros o menos que está hecho de piedra o tierra y que nadie lleva puesto ni sostiene. Ese objeto o zona cambia de forma según su voluntad, aunque no con la suficiente violencia como para causar daño.

Según la naturaleza del cambio de forma, puede causar un efecto como crear o eliminar cobertura o terreno difícil, o aplicar el estado Retenido a los personajes de esa zona. Si el efecto aplica un estado, un personaje puede evitarlo superando una prueba de Agilidad o Atletismo CD 15.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** El Profundo recupera 5 (1d6 + 2) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Atrapar.** Cuando un enemigo provoca una Acometida reactiva del Profundo mientras este está sumergido, el Profundo puede usar Aferrar como ►, gastando concentración como si hiciera una Acometida reactiva.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las opciones siguientes están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con el Profundo:

- ♦ **Oportunidad.** Un enemigo puede gastar ◊ para evitar que el Profundo use sus acciones Potencia de Cohesión y Revitalizar hasta el final del siguiente turno de este. Además, si está sumergido, emerge inmediatamente de esa superficie.
- ♦ **Complicación.** La DJ puede gastar ◊ de la prueba de un enemigo para que el Profundo use sus habilidades con mayor eficiencia. Hasta el final de su próximo turno, está Concentrado y no necesita gastar Investidura para usar sus rasgos o acciones.

REGIO EN FORMA FUNESTA

Los cantores que se unen a los desalmaspren se convierten en regios en forma funesta, que a menudo miden más de dos metros de altura. Tienen un caparazón similar a una armadura, casi tan resistente como una armadura esquirrada, que les cubre la cabeza, dejando solo el rostro visible. Mediante el uso de la luz del vacío para aumentar su fuerza y velocidad, los regios en forma funesta son de los luchadores más temibles de Odium.

TÁCTICAS DEL REGIO EN FORMA FUNESTA

Un **regio en forma funesta** es un enemigo brutal cuyo objetivo es dominar en el combate cuerpo a cuerpo. Hasta que los enemigos se acercan lo suficiente para cargar con su Martillo, les acribilla con el Arco largo. Cuando un enemigo está cerca, el regio en forma funesta acorta distancias, usa Mejora investida y comienza a golpear, usando la acción Prevenirse para aprovechar su Caparazón con púas. Cuando un enemigo debilitado intenta huir, usa Placaje para impedirse.



WILL O'BRIEN

REGIO EN FORMA FUNESTA

Rival de Rango 2 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
5	18	3	1	14	3	3	14	1

Salud: 42 (33 a 51)

Concentración: 5

Investidura: 5

Desvío: 4 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +5, Armamento ligero +6, Armamento pesado +8, Atletismo +8

Habilidades cognitivas: Disciplina +6, Intimidación +6

Habilidades espirituales: Percepción +5

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Experiencia marcial. El regio puede usar la acción Acometida dos veces en su turno.

Vigilancia marcial. Al regio le cuesta 1 punto menos de concentración resistirse a la influencia de un enemigo.

Caparazón con púas. El regio puede usar su caparazón como escudo, lo que le permite recurrir a la acción Prevenirse. Mientras se beneficia de Prevenirse, la primera vez en cada turno que sufre un impacto o un rasguño en un ataque cuerpo a cuerpo o que un enemigo usa Agarrar o Empujar con éxito, ese enemigo sufre 3 (1d6) por laceración.

ACCIONES

► **Acometida: Martillo.** Ataque +8, cercanía 1,5 m, un objetivo. El regio obtiene una ventaja en este ataque si se ha movido al menos 3 metros en línea recta hacia el objetivo en este turno. *Rasguño:* 5 (1d10) por golpe. *Impacto:* 13 (1d10 + 8) por golpe.

► **Acometida: Arco largo.** Ataque +8, alcance 45/180 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 11 (1d6 + 8) por laceración.

► **Mejora investida (Coste: 1 punto de Investidura).** El regio está Mejorado [Fuerza +1] y Mejorado [Velocidad +1] hasta el final de su siguiente turno. Esto incrementa temporalmente sus habilidades físicas en 1, incluidas las tiradas de ataque y daño de sus acciones Martillo y Arco largo. Al final de sus turnos, puede gastar 1 punto de Investidura para mantener este efecto durante una ronda adicional.

↪ **Firmeza (Coste: 1 punto de concentración).** Si alguien intenta desplazar o dejar Tumbado al regio, ignora ese efecto.

↪ **Placaje.** Cuando un enemigo desencadena una Acometida reactiva del regio, en lugar de ello, este puede Agarrar al enemigo como ↪, gastando concentración como si realizara una Acometida reactiva. Si Agarrar tiene éxito, el enemigo también sufre 3 (1d6) de daño por laceración de las púas del caparazón del regio.



REGIO EN FORMA TORMENTA

Un cantor puede adoptar la forma tormenta, una forma de poder Regia, al unirse con un tormentaspren. Los regios en forma tormenta tienen una armadura sutil y un caparazón con púas. El aire que los rodea se electrifica frecuentemente con destellos de relámpagos rojos.

La forma tormenta es notablemente vulnerable al agua. El contacto con una pequeña cantidad solo disminuye su control sobre sus poderes de relámpago, pero si un cantor en forma tormenta queda empapado, no puede invocar relámpagos hasta que se seca.

REGIO EN FORMA TORMENTA

Rival de Rango 2 – Humanoide Mediano

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	16	4	2	16	4	1	14	3

Salud: 40 (30 a 50) Concentración: 6 Investidura: 5

Desvío: 1 (caparazón)

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +7, Armamento ligero +6, Atletismo +5

Habilidades cognitivas: Disciplina +6, Intimidación +7

Habilidades espirituales: Percepción +4

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Debilidad ante el agua. Mientras el regio está empapado, no puede usar Lanzar relámpago ni Carga eléctrica.

Caparazón punzante. Mientras el regio está Retenido por la acción Agarrar o un efecto similar, el personaje que limita al regio queda Afligido [1d8 por laceración].

ACCIONES

► **Acometida: Lanza corta.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 4 (1d8) por laceración. *Impacto:* 10 (1d8 + 6) por laceración.

► **Lanzar relámpago (Coste: 1 punto de Investidura).** Ataque +7, alcance 18 m, un objetivo. Este ataque sufrirá una desventaja a menos que el regio gaste 1 punto de concentración para ignorarla. *Rasguño:* 8 (2d8) por energía. *Impacto:* 15 (2d8 + 7) por energía.

► **Salto de tormenta (Coste: 1 punto de Investidura).** El regio salta hasta 18 metros. Si aterriza a 1,5 metros o menos de un enemigo, puede usar la acción Obtener ventaja como ►.

► **Carga eléctrica.** Tras usar la acción Moverse, el regio se carga eléctricamente hasta el comienzo de su siguiente turno. Mientras está cargado, es inmune al daño por energía y cuando le impacta el ataque de un enemigo situado a 1,5 metros o menos, el atacante sufre 4 (1d8) de daño por energía.

TÁCTICAS DEL REGIO EN FORMA TORMENTA

Un **regio en forma tormenta** es un enemigo astuto, especializado en acortar distancias y defenderse. Utiliza Salto de tormenta para lanzarse sobre un enemigo de aspecto débil, con la esperanza de incitarle a sufrir el daño de Carga eléctrica. Mientras tanto, alterna el uso de la Lanza corta y Lanzar relámpago para golpear a los enemigos heridos.

ROMPEDOR DEL CIELO DEL SEGUNDO IDEAL

Rival de Rango 2 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	2	15	3	4	15	1

Salud: 40 (30 a 50) **Concentración:** 5 **Investidura:** 6

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +6, Armamento ligero +6, Armamento pesado +5

Habilidades cognitivas: Deducción +5, Disciplina +6, Intimidación +6, Saber +4

Habilidades espirituales: Percepción +6, Perspicacia +7

Habilidades de potencia: Gravitación +6 (2 grados)

Idiomas: según la cultura

RASGOS

Búsqueda de la verdad. El Rompedor del Cielo obtiene una ventaja en las pruebas de Deducción y Perspicacia realizadas para determinar la verdad.

ACCIONES

► **Acometida: Espada.** Ataque +6, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 9 (1d6 + 6) por laceración.

► **Disparo con Enlace (Coste: 1 punto de Investidura).** Ataque +6, alcance 9 m, un objetivo. El Rompedor del Cielo toca un objeto desatendido Mediano o de menor tamaño y lo lanza contra el objetivo. *Rasguño:* 9 (2d8) por golpe o laceración. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) por golpe o laceración.

► **Gravitación ofensiva (Coste: 1 punto de Investidura).** El Rompedor del Cielo hace una prueba de Gravitación contra la Defensa física de un objetivo en su cercanía. Si tiene éxito, desplaza al objetivo hasta 7,5 metros en cualquier dirección y lo deja Retenido hasta el inicio del siguiente turno del Rompedor del Cielo. Si el objetivo golpea un objeto o superficie, sufre 9 (2d8) de daño por golpe. Si se cruza con un objeto en su cercanía al que no va a golpear, puede superar una prueba de Agilidad CD 16 para aferrarse al objeto y detener este movimiento forzado.

► **Soporte gravitacional (Coste: 1 punto de Investidura).** El Rompedor del Cielo obtiene un valor de vuelo de 7,5 metros hasta el inicio de su siguiente turno. Al inicio de su turno, puede gastar 1 punto de Investidura para mantener este efecto durante una ronda adicional.

Alternativamente, puede infundir a un aliado un valor de vuelo de 7,5 metros hasta el final del siguiente turno del aliado. En este caso, el Rompedor del Cielo puede gastar Investidura adicional para extender este efecto durante un número de rondas igual a los puntos de Investidura empleados.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** El Rompedor del Cielo recupera 5 (1d6 + 2) puntos de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso si está Inconsciente o no puede usar acciones por cualquier otro motivo.

► **Amenaza.** Tras sufrir un ataque, el Rompedor del Cielo hace una prueba de Intimidación contra la Defensa cognitiva del atacante. Si tiene éxito, el atacante pierde 1 punto de concentración.

ROMPEDOR DEL CIELO DEL SEGUNDO IDEAL

Los miembros de la orden de Caballeros Radiantes de los Rompedores del Cielo, a los que mucha gente considera fanáticos, creen en un estricto código moral y defienden la ley por encima de casi todo lo demás. No solo fueron la única orden que no abandonó sus juramentos durante la Traición, sino que actuaron en secreto durante milenios bajo la dirección de Nale, el Heraldo de la Justicia. Tras la tormenta eterna, Nale y la mayoría de los Rompedores del Cielo han optado por seguir a los cantores, creyendo que tienen derecho a Roshar como propietarios originales de la tierra.

POTENCIACIÓN

Los Rompedores del Cielo utilizan las potencias de Gravitación y División, que reciben al vincularse con los altospren.

Mediante la potencia de Gravitación, los Rompedores del Cielo pueden cambiar la dirección y la fuerza de la atracción gravitatoria de un objeto; pueden usarla para volar y trepar

por las paredes, o incluso para lanzar a otras personas y objetos por los aires.

Mediante la potencia de División, pueden tocar un objeto y hacer que este (o parte de él) arda, se convierta en polvo o se descomponga, como al quemar un diseño en un trozo de madera.

TÁCTICAS DEL ROMPEDOR DEL CIELO

Un **Rompedor del Cielo del Segundo Ideal** es un combatiente aéreo que emplea la Gravitación con efectos devastadores. Inicia el combate con Soporte gravitacional para tener superioridad táctica y luego Gravitación ofensiva y Disparo con Enlace contra enemigos cercanos y lejanos, además de usar Amenaza de forma habitual.

Los Rompedores del Cielo se dedican a aplicar la justicia. Debido a ello, suelen dar prioridad a los enemigos que consideran delincuentes, ignorando inicialmente a otros a los que en principio no creen necesario detener y castigar.

SABUESO-HACHA

Los sabuesos-hacha son una especie heterogénea de depredadores domésticos nativos de Roshar. Los más grandes alcanzan la altura de la cintura de un humano promedio o de un cantor. Tienen seis patas, cola similar a la de un pez, antenas plumosas y una piel compuesta de segmentos lisos entrelazados. Las mandíbulas del sabueso-hacha le permiten vocalizar barritando, una llamada única que suena como dos voces superpuestas y en eco. Cuando están contentos, su barritar resuena como un zumbido, pero este se reduce a un bramido cuando sienten dolor o están furiosos.

TÁCTICAS DEL SABUESO-HACHA

Un **sabueso-hacha** rara vez se encuentra solo, ya que caza mejor en manada. Su objetivo inmediato es derribar a la presa con el Mordisco (con la ventaja de Instintos de manada, si es posible), lo que permite que otros sabuesos-hacha se acerquen para matarla con la reacción A la caza. Suelen atacar juntos a un solo enemigo en lugar de dispersarse entre un grupo, y a menudo apartan a un enemigo desprevenido de sus aliados para derrotarle más fácilmente.

SABUESO-HACHA

Secuaz de Rango 1 – Animal Pequeño

FÍSICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	0	10	0	3	13	0

Salud: 12 (9 a 15)

Concentración: 2

Investidura: 0

Movimiento: 12 m

Sentidos: 12 m (olfato)

Habilidades físicas: Agilidad +4, Atletismo +4, Sigilo +3

Habilidades espirituales: Percepción +5, Supervivencia +4

Idiomas: ninguno

RASGOS

Sentidos mejorados. El sabueso-hacha obtiene una ventaja en las pruebas que no son de ataque y que se basan en el olfato.

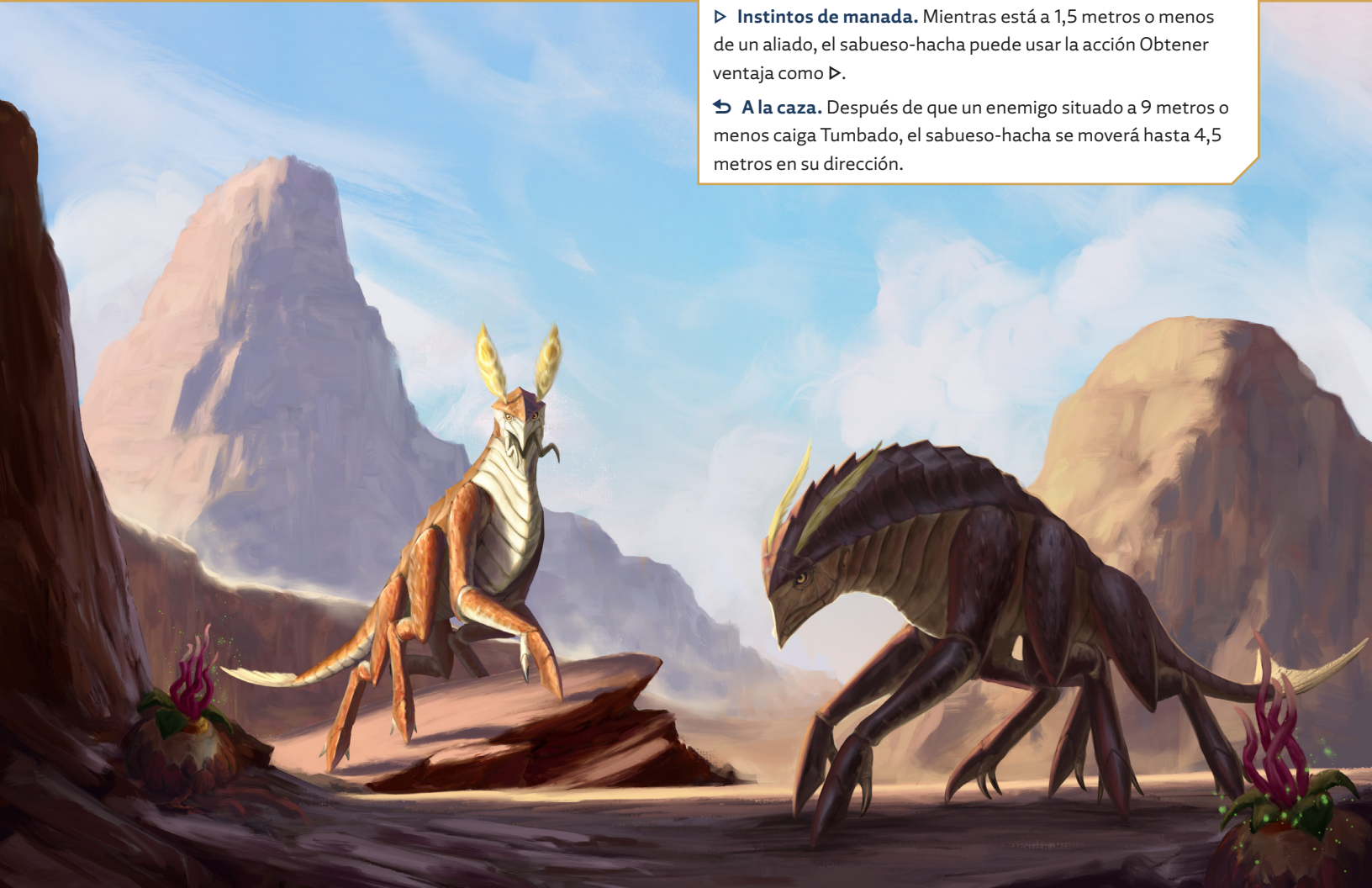
Secuaz. El sabueso-hacha queda derrotado inmediatamente cuando sufre una lesión y sus ataques no pueden provocar impactos críticos.

ACCIONES

► **Acometida: Mordisco.** Ataque +4, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 2 (1d4) por laceración. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) por laceración y si el objetivo es Mediano o de menor tamaño, el sabueso-hacha puede gastar 1 punto de concentración para derribar al objetivo dejándole Tumbado, y luego moverse hasta 3 metros arrastrándolo.

► **Instintos de manada.** Mientras está a 1,5 metros o menos de un aliado, el sabueso-hacha puede usar la acción Obtener ventaja como ►.

↪ **A la caza.** Después de que un enemigo situado a 9 metros o menos caiga Tumbado, el sabueso-hacha se moverá hasta 4,5 metros en su dirección.



TASZO-HIJO-CLUTIO

Taszo es un humano shin serio e inquisitivo. Dada su condición de chamán de piedra, Taszo es experto en combate y defensa personal. Partió de Shinovar con un convoy en una misión crucial para recuperar la hoja de Honor de Taln. Tras un ataque mortal a su convoy, Taszo se convirtió en el único superviviente de su grupo original.

TÁCTICAS DE TASZO

Taszo trata de ayudar, aunque no está acostumbrado a luchar con el brazo roto. Ayuda a quien se ve más amenazado, gastando su concentración en Amistad en apuros para ayudar a sus aliados en situaciones difíciles.

TASZO

Rival de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
0	13	3	1	13	2	2	13	1

Salud: 17 (14 a 20) **Concentración:** 4 **Investidura:** 0

Movimiento: 9 m

Sentidos: 3 m (vista)

Habilidades físicas: Agilidad +3, Armamento ligero +3

Habilidades cognitivas: Deducción +2, Disciplina +4, Saber +2

Habilidades espirituales: Percepción +4, Perspicacia +4, Persuasión +3

Idiomas: alezi, shin

RASGOS

Determinado. Después de que Taszo gaste concentración para resistirse a la influencia de un personaje, dicho personaje perderá 1 punto de concentración.

Brazo roto. Taszo solo puede usar una mano.

ACCIONES

► **Acometida: Espada lateral.** Ataque +3, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 3 (1d6) por laceración. *Impacto:* 8 (1d6 + 3) por laceración.

➡ **Amistad en apuros (Coste: 1 punto de concentración).** Cuando un aliado situado a 1,5 metros o menos falla una prueba, Taszo añade una Oportunidad al resultado de esta.



VETH

Veth es un humano alezi que presenci  el ascenso de Ylt entre los disc pulos de Pailiah y jur  ayudar en la recuperaci n de la hoja de Honor. Cree firmemente en la visi n de Ylt para el futuro de los Ojos de Pala.

Ha dedicado a os a perfeccionar un estilo de lucha que emplea sus reflejos ultrarr pido y su capacidad para leer a sus oponentes, lo que le convierte en un enemigo mortal incluso en inferioridad num rica.

T CTICAS DE VETH

Veth usa Defensa perspicaz contra la amenaza marcial m s obvia y luego se le enfrenta en combate cuerpo a cuerpo. Gasta concentraci n r pido para obtener turnos adicionales y cambia a objetivos secundarios mediante Aprovechar ventaja. Para beneficiarse de sus Acometidas dirigidas, prioriza a los objetivos contra los que tiene ventaja, como los que est n Tumbados. Si se viera acosado por ataques a distancia, usar  Redirecci n intuitiva para que cualquier ataque fallido impactara contra sus enemigos.



VETH

Jefe de rango 1 – Humanoide Mediano

F�SICO			COGNITIVO			ESPIRITUAL		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	14	2	1	12	1	3	15	2

Salud: 40 (32 a 48) **Concentraci n:** 3 **Investidura:** 0

Movimiento: 7,5 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades f sicas: Armamento ligero +3, Atletismo +3, Sigilo +4

Habilidades cognitivas: Disciplina +3

Habilidades espirituales: Percepci n +5, Perspicacia +5

Idiomas: alezi, iriali

RASGOS

Jefe. Veth puede jugar un turno r pido y un turno lento en cada ronda. Despu s de que un enemigo acabe un turno, podr  gastar 1 punto de concentraci n para usar inmediatamente ► o ► adicional. Adem s, podr  gastar 1 punto de concentraci n en su turno para eliminar un estado que le afecte.

Acometidas dirigidas. Mientras Veth disponga de una ventaja al atacar, ignorar  el desv o cuando inflija da o.

ACCIONES

► **Acometida: Espada lateral.** Ataque +3, cercan a 1,5 m, un objetivo. *Rasgu o:* 3 (1d6) por laceraci n. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) por laceraci n.

► **Aprovechar ventaja.** Veth se mueve hasta su valor de movimiento. Si se mueve al menos 3 metros y termina este movimiento a 1,5 metros o menos de un enemigo al que no ha atacado en esta ronda, ese movimiento no activa Acometidas reactivas y hace una prueba de Percepci n contra la Defensa espiritual del objetivo. Si la supera, Veth obtiene una ventaja en su pr ximo ataque contra dicho objetivo.

► **Defensa perspicaz.** Veth hace una prueba de Perspicacia contra la Defensa espiritual de un personaje al que puede sentir situado 18 metros o menos. Si la supera, el objetivo no puede obtener ventajas en los ataques contra Veth durante 1 minuto o hasta que Veth usa esta acci n contra otro objetivo.

↩ **Redirecci n intuitiva (Coste: 1 punto de concentraci n).**

Antes de que un ataque falle contra Veth, este puede hacer que impacte contra un objetivo situado a 1,5 metros o menos. Dicho objetivo no puede ser el personaje que le atac .

Ylt

Ylt es un arrogante Vigilante de la Verdad iriali vinculado al brumaspren Iluminado Tyche. Como líder influyente de los Ojos de Pala, colabora estrechamente con Pailiah para conseguir la hoja de Honor de Tahn; sin embargo, su visión del futuro ha dado lugar a planes mucho más ambiciosos, y ahora se atreve a soñar con suplantar a la Heraldo. Para más información sobre Ylt, consulta la sección “Personajes principales” en la introducción de este libro.

TÁCTICAS DE Ylt

Antes de la batalla final del capítulo 7, **Ylt** usa su Floritura ilusoria, Piedra de salto y Parada de Tensión para mantenerse a salvo. Puede usar Piedra de salto para acercarse a objetivos más débiles o atacar a distancia con Lanza de Piedra.

En combate cuerpo a cuerpo, ataca con la hoja de Honor, usa Floritura Ilusoria para desorientar a los oponentes y luego se retira a una distancia segura. Si el curso de la batalla cambia, se cura con Regeneración, pero no ofrece la misma ayuda a sus aliados.



PETAR PENEV

Ylt

Jefe de rango 1 – Humanoide Mediano

Físico			Cognitivo			Espiritual		
FUE	DEF	VEL	INT	DEF	VOL	DIS	DEF	PRE
2	15	3	3	16	3	3	17	4

Salud: 80 (66 a 94) **Concentración:** 5 **Investidura:** 6

Movimiento: 9 m

Sentidos: 6 m (vista)

Habilidades físicas: Armamento ligero +5

Habilidades cognitivas: Deducción +6, Disciplina +6

Habilidades espirituales: Liderazgo +6, Percepción +5, Perspicacia +5

Potencias: Cohesión +6 (3 grados), Iluminación +6 (2 grados), Progresión +5 (2 grados), Tensión +5 (3 grados)

Idiomas: alezi, iriali

RASGOS

Jefe. Ylt puede jugar un turno rápido y un turno lento en cada ronda. Después de que un enemigo acabe un turno, podrá gastar 1 punto de concentración para usar inmediatamente ► o ► adicional. Además, podrá gastar 1 punto de concentración en su turno para eliminar un estado que le afecte.

Tierra fluida. Después de que Ylt use la potencia de Cohesión, podrá usar inmediatamente Piedra de salto sobre sí mismo (no requiere acción ni investidura requeridas), pero no le otorgará ventaja en su siguiente ataque.

Hoja de Honor de Taln. Ylt está vinculado a la hoja de Honor del Heraldo Taln. Si pierde el arma, puede invocarla como ► y reaparece en su mano al comienzo de su siguiente turno rápido. Mientras no la empuñe, no podrá usar las potencias de Cohesión y Tensión (incluyendo Piedra de salto, Lanza de piedra y Parada de tensión).

ACCIONES

► **Acometida: Hoja de Honor.** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) espiritual. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) espiritual.

►► **Lanza de piedra (Coste: 1 punto de Investidura).** Ataque de Cohesión +6, alcance 18 m, un objetivo. *Rasguño:* 9 (2d8) por golpe. *Impacto:* 15 (2d8 + 6) por golpe e Ylt podrá gastar una Oportunidad para hacer que el objetivo quede Tumbado.

► **Floritura ilusoria (Coste: 1 punto de Investidura).** Ylt selecciona a un enemigo al que ha impactado con un ataque cuerpo a cuerpo desde el final de su último turno, haciendo una prueba de Iluminación contra su Defensa espiritual. Si la supera, el objetivo queda Desorientado hasta el final de su siguiente turno.

► **Visión repulsiva (Coste: 1 punto de Investidura).** Ylt se rodea de una visión en la que brilla con una iluminación dorada. Al recordar su potencial ilimitado, recupera 1d4 puntos de concentración.

► **Piedra de salto (Coste: 1 punto de Investidura).** Ylt usa la Cohesión para crear un pilar de piedra que lo impulsa a él, o a un personaje dispuesto situado a 4,5 metros o menos, por los aires. Ese personaje aterriza en un espacio a hasta 4,5 metros de distancia sin activar Acometidas reactivas, y si su siguiente acción en este turno es un ataque cuerpo a cuerpo, ese ataque obtiene una ventaja.

►► **Regeneración (Coste: 1 punto de Investidura).** Ylt se restablece 1d6 + 5 de salud a sí mismo o a otro personaje al que puede tocar.

► **Revitalizar (Coste: 1 punto de Investidura).** Ylt recupera 4 (1d6+1) de salud. Puede usar esta acción gratuita incluso estando Inconsciente o si no puede realizar acciones.

► **Parada de tensión (Coste: 1 punto de Investidura).** Antes de que Ylt sufra el impacto o el rasguño de un ataque contra su Defensa física, podrá infundir Tensión sobre su ropa para aumentar su Defensa física en 2 hasta el inicio de su siguiente turno, incluso contra el ataque desencadenante. Si el ataque impacta, este aumento puede convertirlo en un fallo, y si hace un rasguño, ignora sus efectos.

ACCIONES DEL TERCER IDEAL

Cuando Ylt jura el Tercer Ideal en el capítulo 7, obtiene el estado Empoderado, lo que le otorga una ventaja en todas las pruebas y recarga su Investidura al máximo al inicio de sus turnos rápidos. Además, obtiene la siguiente acción:

► **Acometida con mano secundaria (Coste: 1 punto de Investidura).** Ataque +5, cercanía 1,5 m, un objetivo. *Rasguño:* 11 (2d10) espiritual. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) espiritual.

OPORTUNIDADES Y COMPLICACIONES

Las siguientes opciones están disponibles cuando un enemigo obtiene una Oportunidad o sufre una Complicación durante una escena con Ylt:

- ♦ **Oportunidad.** Un enemigo podrá gastar  para que Ylt consuma su luz tormentosa demasiado rápido. Hasta el final del siguiente turno de Ylt, duplica el coste de Investidura de las capacidades de Tensión y Cohesión que usa.
- ♦ **Complicación.** Cuando un atacante sufre una Complicación mientras hace un ataque cuerpo a cuerpo contra Ylt con un arma no especial, la DJ puede gastar  para destruir esa arma con la hoja de Honor de Ylt.

OBJETOS

Este apéndice detalla los objetos singulares que aparecen en la aventura *Caminapiedras*. Los demás objetos mencionados en esta aventura se describen en el capítulo 7 del *Manual del Archivo de las Tormentas*.

CUCHILLO DE RAYSIO

Arma especial, 500 g.

Habilidad: Armamento Ligero

Daño: 1d4 por laceración

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Rasgos: Discreta, Única

Rasgos de experto: Arrojadiza [20/60], Mano secundaria

Este cuchillo está forjado en un metal blanco dorado: raysio, el metal divino de Odium. En el pomo del cuchillo hay una esmeralda perfecta engastada.

Rasgos únicos. El cuchillo de raysio tiene los siguientes rasgos únicos:

Drenar Inestidura. Al impactar, el objetivo pierde 1 punto de Inestidura.

Extraer alma. Esta arma puede matar permanentemente a una sombra cognitiva en un cuerpo físico (como un Heraldo o un Fusionado). Si dicho personaje queda reducido a 0 puntos de salud por esta arma y sufre una lesión, muere inmediatamente y el raysio conduce su alma hacia la esmeralda. Su alma queda atrapada en la gema y, mientras permanezca así, no podrá renacer en otro cuerpo ni escapar al Reino Cognitivo. Este proceso es lo suficientemente traumático como para separar a un Heraldo del Juramento. Cualquier sombra cognitiva capturada con este cuchillo se desvanecerá, y se acabará destruyendo de manera permanente, aunque la rapidez con la que se desvanezca el alma depende de la DJ. Un alma capturada también es destruida si se expone a la antiluz correspondiente.

GRILLETES DE ALUMINIO

Equipo, 1,5 kg.

Estos grilletes están forjados con aluminio de moldeado de almas, un metal plateado conocido por los cantores como ralkalest. El aluminio es mágicamente inerte y puede bloquear la Inestidura. Por lo tanto, estos grilletes no se pueden cortar con una hoja esquilada ni se ven afectados por la potenciación u otras capacidades Inestidas.

Los grilletes incluyen una llave y funcionan como unos grilletes comunes, solo que más ligeros y algo menos resistentes: pueden atar las muñecas o los tobillos de un

personaje Mediano o de menor tamaño. Se puede escapar de estos grilletes con una prueba de Agilidad CD 25, romperlos con una prueba de Atletismo CD 20, infligiéndoles 10 puntos de daño, o forzando la cerradura con una prueba de Hurto CD 20.

HOJA DE HONOR DE TALN

Arma especial, 2 kg.

Habilidad: Armamento ligero o Armamento pesado

Daño: 2d10 espiritual

Rasgos: Mortífera, Peligrosa, Única

Rasgos de experto: Única (pierde el rasgo Peligrosa)

La hoja de Honor de Taln es una de las diez armas únicas creadas por Honor para fortalecer a los Heraldos en su batalla contra las fuerzas de Odium. Quien se vincula con esta legendaria hoja obtiene acceso a las potencias de los Custodios de la Piedra. Al igual que las hojas esquiladas vinculadas comunes, su portador puede invocarla o descartarla, por lo que no se podrá empuñar a menos que este muera.

Rasgos únicos. Mientras estás vinculado a la hoja de Honor de Taln, tiene los mismos rasgos únicos que una *hoja esquilada* (consulta el capítulo 7 del *Manual del Archivo de las Tormentas*), además de los siguientes rasgos únicos:

Heraldo de los Custodios de la Piedra. Tus grados en las habilidades de Cohesión y Tensión aumentan a 3. Si ya tienes 3 grados o más en una habilidad, esta aumenta en 1 grado, hasta un máximo de 5. Sin embargo, si sufres una Complicación al realizar una prueba de Cohesión o Tensión, debes duplicar el coste de Inestidura de dicha prueba.

Manejar Inestidura. Si aún no cuentas con una reserva de Inestidura, obtienes una, y tu Inestidura máxima es igual a 2 + tu Discernimiento o tu Presencia (el que sea mayor). Puedes usar las acciones Absorber luz tormentosa, Aumentar y Revitalizar.

Talentos de potencia. Obtienes el talento Lanza de piedra del árbol de talentos de Cohesión y el talento Parada de tensión del árbol de talentos de Tensión. Cuando subas de nivel y, por lo tanto, obtengas un nuevo talento, podrás elegirlo de los caminos de Cohesión y Tensión.

Si pierdes tu vínculo con la hoja de Honor de Taln, perderás todas las habilidades y talentos que te otorga. Si ya no cumples los prerrequisitos de los talentos de Cohesión o Tensión que elegiste al subir de nivel, puedes reemplazarlos usando la actividad de reposo Autorreflexión (consulta el capítulo 9 del *Manual del Archivo de las Tormentas*).

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestra más sincera gratitud a todas las personas que dedicaron parte de su tiempo a hacer pruebas para la aventura Caminapiedras. Al ser la primera gran aventura del JdR del Cosmere, requirió especial atención, cuidado y constantes iteraciones. Con la ayuda de estos jugadores y directoras de juego, logramos encontrar el equilibrio entre nuestra voluntad de contar una historia canónica y la necesidad de ofrecer una experiencia de juego rica con elecciones divergentes. ¡Gracias a todas estas personas por ser los caminapiedras originales!

Aaron Dukes, Abby Daniel, Adam Lane, ADHD_Projects, Adrian Dole, Alex Allen, Alexander White, Andrea Urošević, Andrew Martin, Ángel Lorenzo Garrido, Audrey, Azure Markham, Billy Burnley, Blake Romrell, Braeden O'Quinn, Brandon Day, Brandon "Colevander" Cole, Brandon Butler, Bransen Angeley, Brian Nulle, Charles O'Brien, Chip Willesen, Chris Nowack, Christopher Lagoda, Cierra Wilson, Coincidence Cosplay, Cormroc, Craig Schwartz, Cryptic Panda, DaKota Greer, Darci Cole, Dave "Dr. Hirsute" Burrow, David Holland, Dax Levine, Devin Preston, Elanor Markham, Emily Adams, Eric Cockman, PhD, Eric Gallo, Erik Xavier, Forrest Lefebvre, Fran "Hotfix" Mazufri, Garrison Bouchard-Ferdon, Giovanni Tavaniello, Grant S. Hoskins, Greg Fox, Greg Martin, Heather Claridge, Henry Markham, Ian McNatt, Jacob LeFevre, James Kauffman, Jameson O'Quinn, Jen Moir, Jesse Michael, Jillian "Lead" Schumacher, Joanna Peluffo Velarde, Jofwu, John Bohman, John Korsavidis, John Markham IV, John Markham V, Johnathan Bailey, Jonna Coombs, Josep Famadas, Joseph Pagan, Joseph RowenStipe Krieger, Joshua Burnley, Joshua Wade, Juan Manuel Ronchetti, Justin Finger, Kisei Silverwater, Kyle Claridge, Kyle Ontiveros, LauchaBOT, Lena Caride, Leo Linning III, Lexy Moddle, Lily Lyn-Marie Varner, Lisa Dukes, Lizzy Burton, Lydia Suen, Marie Seeberger, Mark Hoffman III, Matt Golino, Matt Nulle, Meail Flowers, Mel Walton, Melissa Frost, Meric Moir, Messy Burrow, Michael Ansley, Mikah Kilgore, Nathan Goodrich, Ned Hunter, Neil Sorensen, Nicholas Workman,

Nick White, Nico "Nikuma" Fernandez, Oliver Markham, Ozan Demir, Patrick McGean, Peter R Jordahl, Phenrix, Poet C, Polina Savitch, Porter Biehler, Pratt Despain, R.J. Day, Raphaël Thivierge, Ray Lawler, Richard Allred, Rick Cook, Riley Parrott, Robert Rollins, Robyn Cook, Ryan Apigian, Seren W, Seth Tye, Stelios Ansley, Steve Adams, Tamara Tonetti Buono, Tera Freeman, Thomas Wack, Tim Lam, Timothy Hanyes, Walker Byrnes, Whitney White, William Guyaux, William White, Willie Ann Goodrode, Xander Hacking, Xathien, Zachary Anderson y Zankas.

UN FERVOROSO ATRAE
A LOS SINCERISPREN



MARIE SEEBERGER